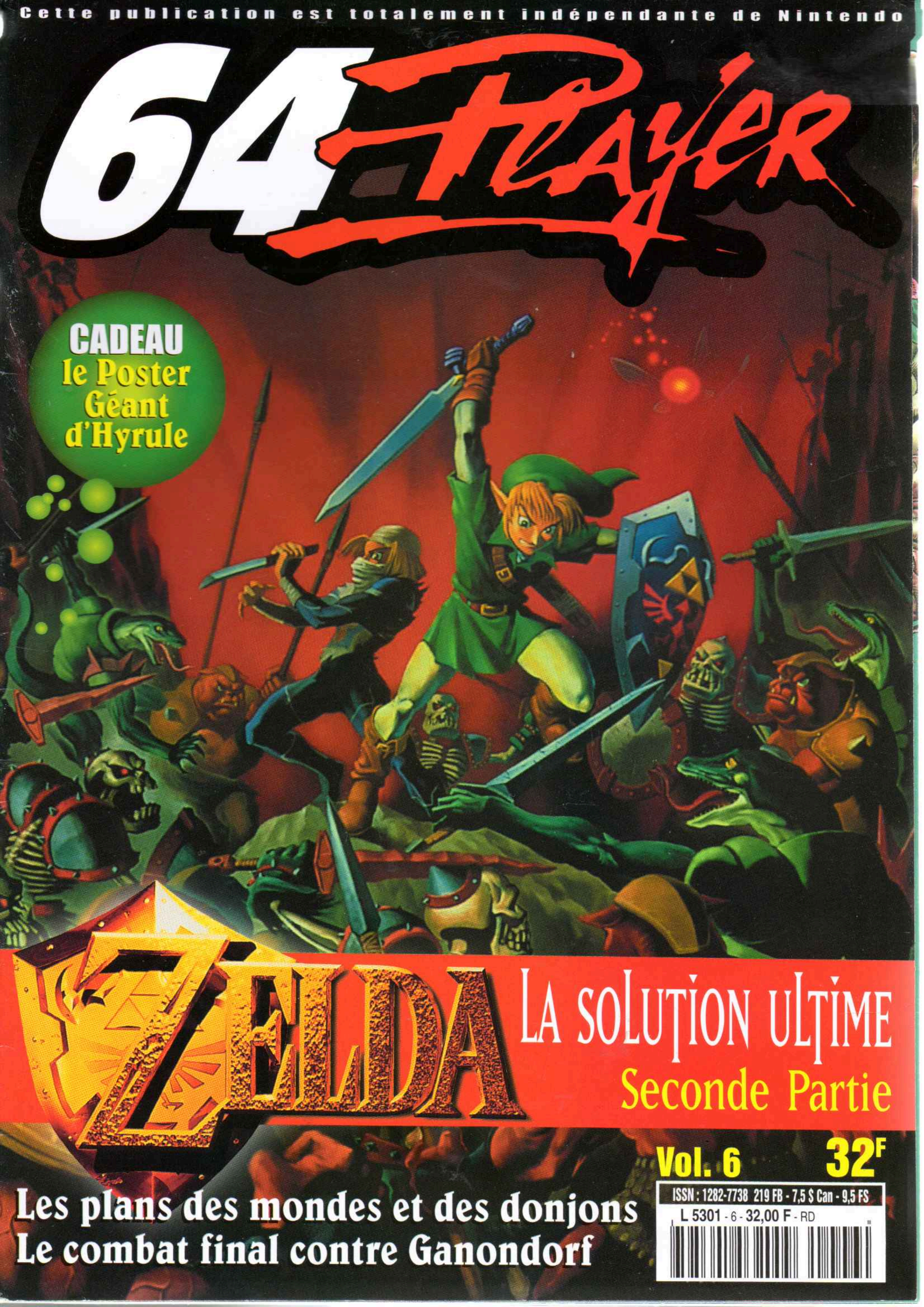

Cette publication est totalement indépendante de Nintendo
64 Player
CADEAU
le Poster
Géant
d'Hyrule
ZELDA
LA SOLUTION ULTIME
Seconde Partie
Vol. 6
32F
ISSN : 1282-7738 219 FB - 7,5 $ Can - 9,5 FS
L 5301 - 6 - 32,00 F - RD
Les plans des mondes et des donjons
Le combat final contre Ganondorf


VIBREZ
MCM
REPLAY
Jeux vidéo et internet, Replay est le magazine des branchés multimédia sur MCM.
DiFFusion : samedi 13h00,
lundi 23h30 et mercredi 14h00 et 21h30
La réalité télévirtuelle !
INFORMATIONS ET ABONNEMENT SUR LE 3615 MCM (2.23 F LA MINUTE)
DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE
MCM
ON CONNAIT LA MUSIQUE



C'est non sans mal que nous bouclons ce numéro. Après mille et une péripéties dont je vous ferai grâce, vous pouvez enfin lire la seconde partie de notre solution ultime. Au programme de cette dernière épopée, les Temples des Sages qui vous feront découvrir de nouvelles contrées et, bien évidemment, le combat final contre Ganondorf. Ainsi, dans quelques jours, voire quelques heures pour les furieux du pad, vous aurez terminé le tant attendu Zelda 64... Si, d'habitude, finir un jeu est un plaisir, là, je n'arrive pas à m'y résoudre et laisse donc encore un peu traîner l'affaire. Dur, dur, en effet, de conclure cette gigantesque aventure sans verser une petite larme. À quoi jouer maintenant ? Parce que, franchement, ce Zelda nous ne sommes pas près de l'oublier, et à l'heure actuelle, aucun autre soft ne lui arrive à la cheville. Une seule chose me tranquillise, malgré toutes nos précieuses indications, il reste encore plusieurs dizaines d'astuces à découvrir dans le jeu. Nous retrouverons donc Link et les autres pour une flopée de "petits trucs" qui feront l'objet d'un prochain dossier dans 64 Player. Mais pour l'heure, Hyrule a encore besoin de vous. Alors, sortez votre Ocarina, appelez Epona... et que l'aventure continue !

El Didou

64 *Player*
est une publication de
MÉDIA SYSTÈME ÉDITION.
19, rue Louis-Pasteur
92100 Boulogne.
Tél. : 01 41 10 20 30
Fax : 01 46 04 80 57.
E-Mail : player@imaginet.fr
08 36 68 77 33 - 3615 PLAYER ONE
(Jeux, astuces).

Directeur de la publication
Alain KAHN.

Directeur des rédactions
Pierre VALLS.

Rédacteur en chef
Guillaume LASSALLE.

Secrétaire de rédaction
Martine FÉDOR, Élisabeth LÊ.

Rédaction
Christophe POTTIER,
Yassine ABOUDIHAJ, Denis ADLOFF,
François DANIEL, Reyda SEDDIKI.

Conception graphique, maquette
Laurent CYSSAU, Lionel FAVERIE.
Illustrations
Emmanuel VEGLIONA.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40.
Fax : 01 46 04 80 61.
Responsable marketing/publicité
Perrine MICHAELIS.
Assistante marketing
Stéphanie PARRAULT.
Chef de publicité
Delphine JACONO.

SERVICES EN LIGNE
Coordination
Lionel KAPLAN.
Rédaction hot-Line
Christophe MOLIGNIER.

FABRICATION
Responsable de la fabrication
Annie TEINTURIER.
Assistante de fabrication
Céline CÉCILLE.

Photogravure numérique
Pi-M - Boulogne.
Impression
Didier-Québécor.

Service anciens numéros
Distri abonnements
BP1121 - 31036 Toulouse Cedex.
Tél. : 05 61 43 49 69.

Service des ventes
DISTRI MEDIAS
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Denis ROZES.
Tél. : 05 61 43 49 53.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION,
SA au capital de 4 000 000 F
RCS Nanterre B 341 547 024.

Président-directeur général
Alain KAHN.
Responsable financière et comptable
Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité et administration
Karine MÉRELLE.
Secrétariat
Muriel LARÉDO

Distribution MLP.
Dépôt légal : janvier 1999

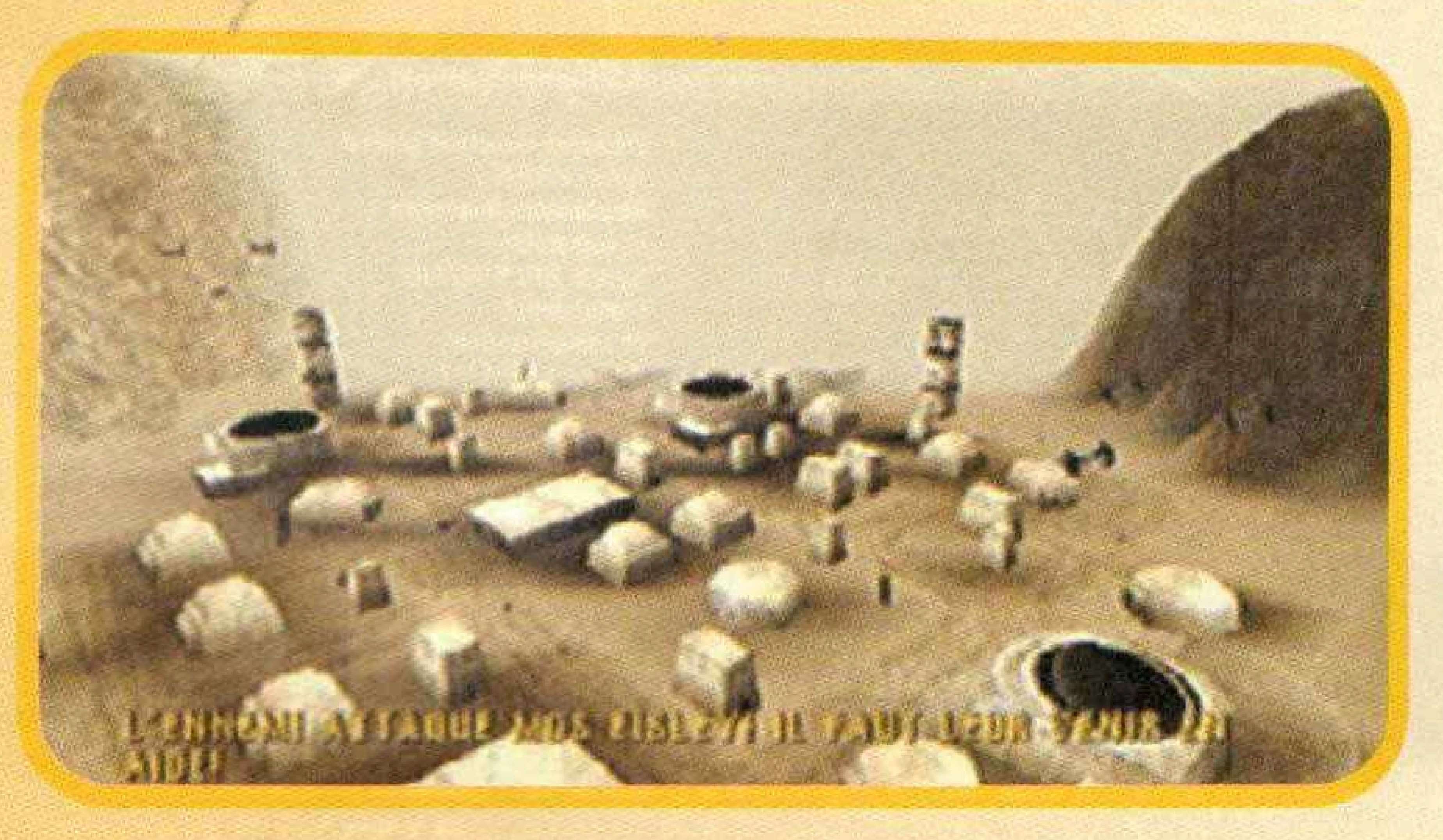
Ce numéro comporte
Un poster broché dans le magazine.

ROGUE SQUADRON

Après Shadows of the Empire, sorti l'an passé, Rogue Squadron est le deuxième jeu inspiré de la *Guerre des Étoiles* à sortir sur Nintendo 64.

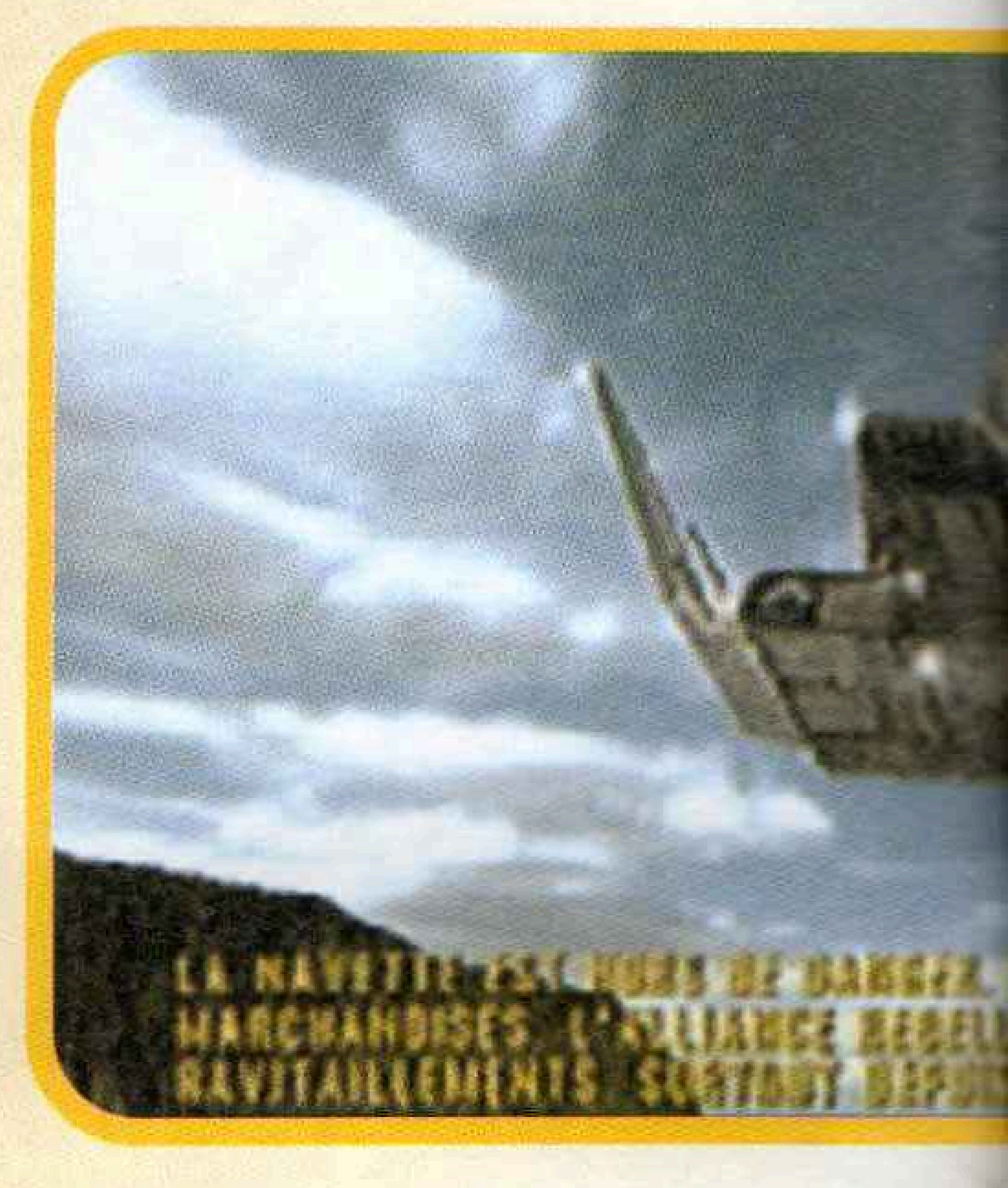






CONTRAIREMENT à son prédécesseur qui proposait des phases de plate-forme, et donc une action relativement variée, Rogue Squadron ne comprend que des phases de combat aérien. Vous incarnez le jeune Luke Skywalker, et dirigez tour à tour l'ensemble des vaisseaux de la flotte rebelle, sur plus de seize missions assez balèzes ! Si vous passez une grande partie de votre temps à abattre tout ce qui bouge, le but des missions sera parfois un peu plus complexe, comme escorter des convois, détruire des centres stratégiques, etc. Mais dans l'ensemble, il s'agira avant tout de bien maîtriser le tir pour s'en sortir. À noter que les qualités graphiques et sonores de ce dernier sont plutôt nulles et ce quel que soit le vaisseau que vous dirigez. En revanche, il nécessite tout de









même une bonne précision, car il ne s'effectue qu'en Dogfight, c'est-à-dire sans le moindre lock pour vous aider.
Le pilotage des différents vaisseaux ne varie guère, et on regrette qu'ils souffrent tous d'une lenteur affligeante dans leurs déplacements. Surtout lorsque vous devez vous rendre à un endroit donné à toute vitesse, votre engin se traîne lamentablement, ce qui a le don d'agacer tous ceux qui y ont joué. Mais heureusement, lorsque vous êtes dans l'action, vous ne vous en rendez pas trop compte, car vous devez souvent freiner pour tourner et prendre en chasse les vaisseaux ennemis. Cinq vues différentes sont disponibles, dont une



EXPANSION PACK

Comme vous pouvez le voir sur ces photos (même si ce n'est pas très flagrant), les graphismes de base de Rogue Squadron sont plutôt moyens. On a déjà vu nettement mieux sur Nintendo 64. Mais heureusement, tout comme Turok 2, le soft développé par Lucas Arts peut se jouer en haute résolution, pour peu que vous possédiez l'Expansion Pack, petit gadget qui ajoute 4 mégas de Ram à votre console chérie, moyennant 200 francs environ. Dans Turok 2, le résultat était tout bonnement stupéfiant ! En ce qui concerne Rogue Squadron, la différence est encore visible au niveau des graphismes (contours adoucis, textures plus fines, etc.) mais ça ne change rien à l'animation car les vaisseaux ne vont pas plus vite. En résumé, Rogue Squadron est indéniablement plus séduisant en haute résolution, et même si l'accessoire de Nintendo ne résoud pas tout, il présente au moins l'avantage de fonctionner avec d'autres jeux à venir.

Sans Expansion Pack







Avec Expansion Pack









du cockpit qui procure par moments de bonnes sensations, surtout lors des virages. Enfin, pour chaque mission vous pouvez gagner des médailles de bronze, d'argent ou d'or, suivant vos performances dans différents domaines, comme par exemple le temps total, la précision des tirs, le nombre d'ennemis éliminés, de civils sauvés. Et avant d'obtenir l'or à la régulière sur l'ensemble des missions, croyez-moi vous avez du boulot ! Car la difficulté de l'ensemble est plutôt relevée, et les challenges des médailles intéressants. Bref, Rogue Squadron est un bon jeu de shoot en 3D (une denrée rare sur Nintendo 64), pas trop mal réalisé, qui reprend les différents éléments de Star Wars, mais auquel il manque indéniablement quelques petites choses pour qu'on puisse parler de hit. En clair, ce n'est pas mal, mais ce n'est pas le top non plus !

Éditeur : Nintendo
Sortie France : disponible



LES VAISSEAUX

Voici l'ensemble de la flotte rebelle et donc les différents vaisseaux que vous serez amené à contrôler au fil des missions.


A-Wing


X-Wing



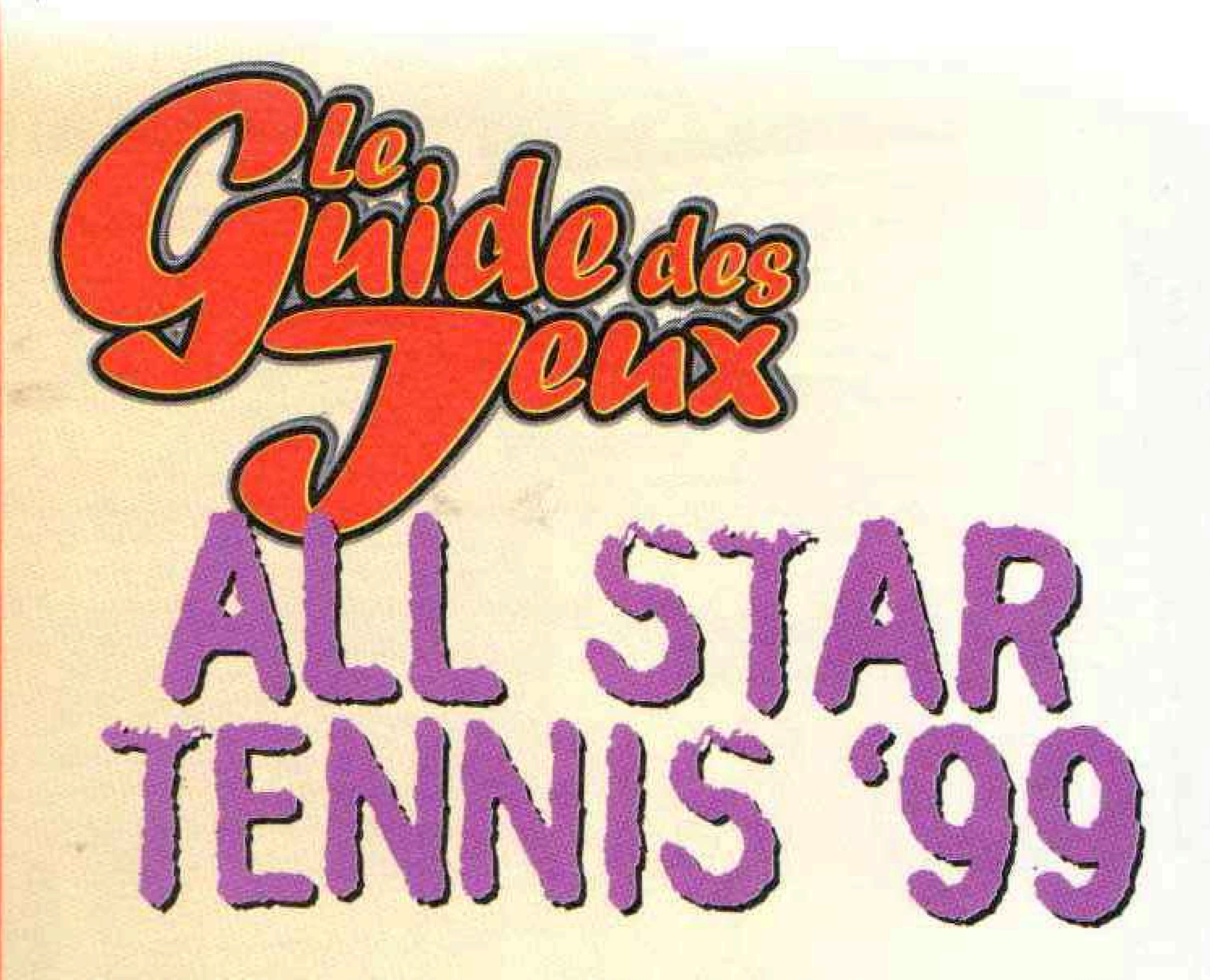
V-Wing



Y-Wing


Speeder


Faucon Millenium



ALL STAR TENNIS '99

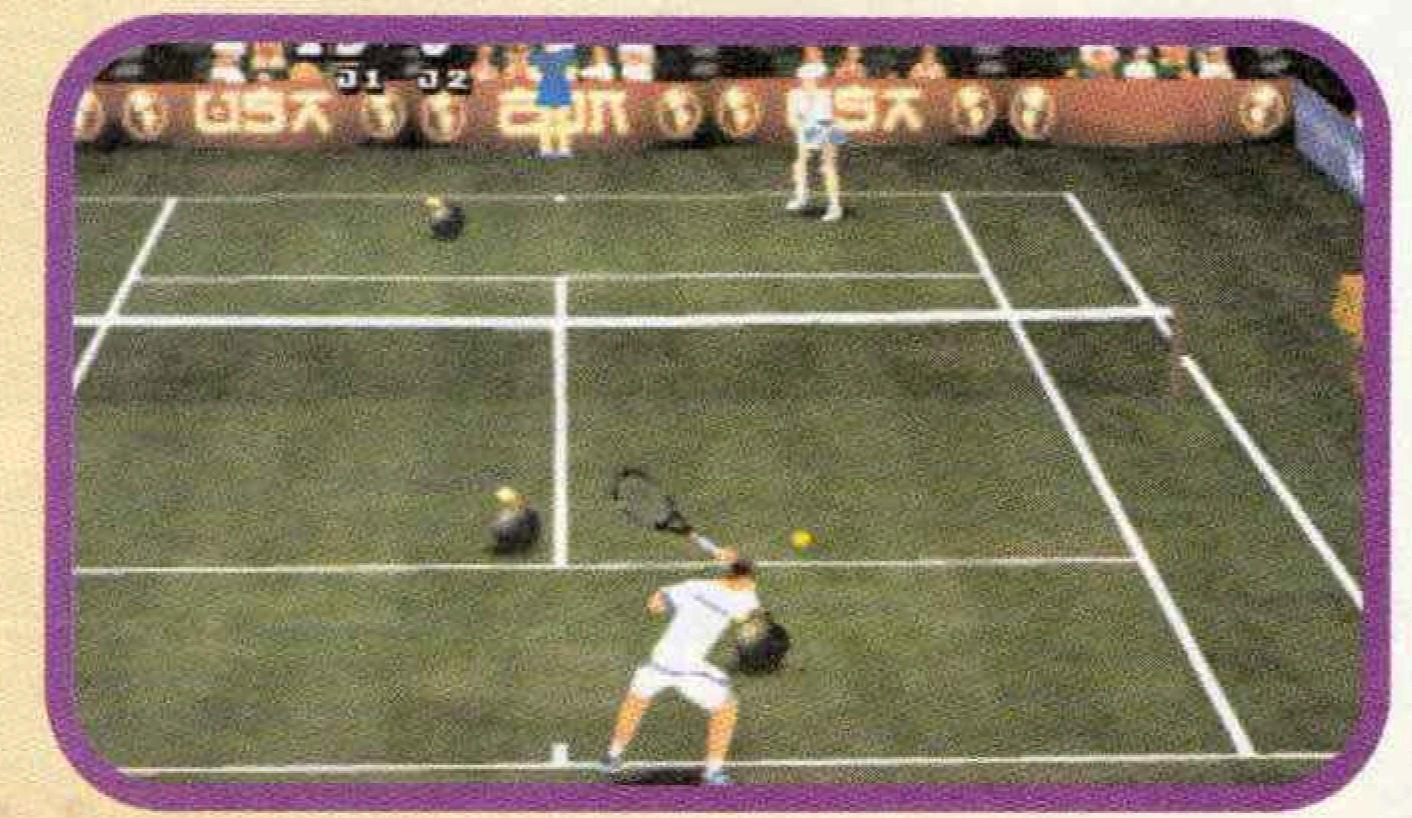
Si la N64 n'est pas friande de jeux de sport et encore moins de jeux de tennis, Ubi Soft régularise la situation avec All Star Tennis '99.

Depuis la sortie de la Nintendo 64 il y a environ deux ans, aucun jeu de tennis digne de ce nom n'est apparu sur nos consoles. Mais les amateurs de ce sport peuvent désormais se réjouir, AST '99 arrive et s'annonce très prometteur. L'ensemble du jeu est très classique. Les protagonistes ne sont pas nombreux mais sont dotés d'une animation très réaliste. Vous pourrez vous excercer « aux commandes » de vrais tennismen du tournoi ATP tels que Chang, Phillipoussis ou encore Novotna pour les dames. Huit courts vous permettront de vous chauffer le poignet et vous feront voyager de la Californie à l'Australie en passant bien sûr par la France (Bercy). La seule innovation réside dans un mode « Bombe » : à chaque fois que la balle touche le sol, une bombe apparaît et explose au bout de cinq secondes. Malheureusement, en voulant faire une option qui se voulait divertisssante, Ubi Soft s'est contenté de nous faire un mode de jeu inutile et sans intêret. En dépit de cette bourde, AST '99 reste un jeu très bien réalisé qui ravira certainement les fans de la petite balle jaune.

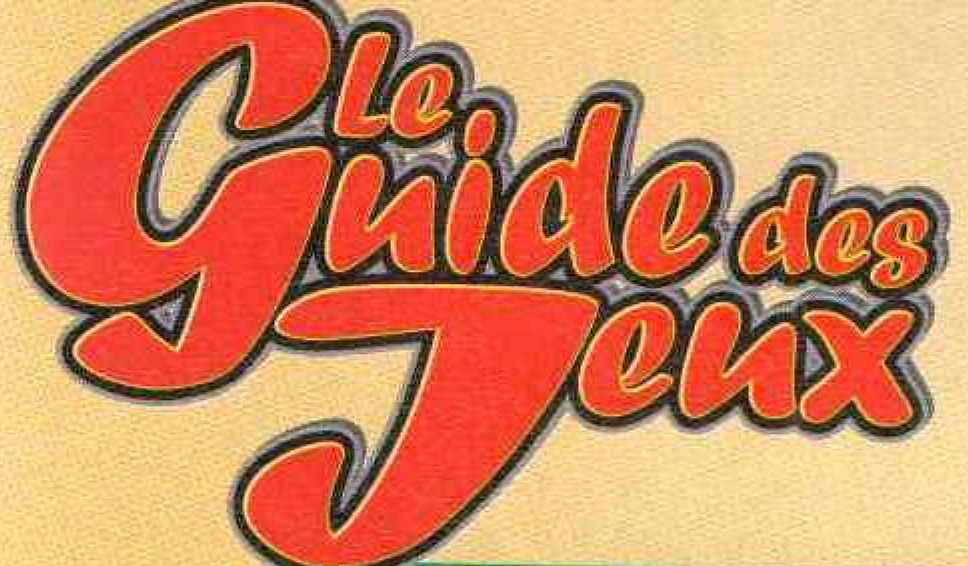
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : mars








VIBREZ
MCM
MUSIZUM
Toutes les musiques,
la glisse, le cinéma
et Internet.
Vos passions sont sur MCM !
INFORMATIONS ET ABONNEMENT SUR LE 3615 MCM (2,23 F LA MINUTE)
DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE
MCM
ON CONNAIT LA MUSIQUE
MCM - R.C.S. 350 787 594 Nanterre - Création Power Brands - Photo Y. Bottalico - Mannequin : Agence Next



KNIFE EDGE

Kemco, à qui l'on doit la série des Top Gear se lance dans le shoot'em up version Nintendo 64, avec Knife Edge, un jeu pas franchement interactif.





Knife Edge est arrivé un beau matin discrètement à la rédac'. Si discrètement d'ailleurs que la plupart des journalistes ne l'avaient jamais vu. Et quand on voit la bête d'un peu plus près, on comprend mieux cette discrétion. Il s'agit donc d'un shoot, apparemment en 3D, mais ce n'est là qu'une illusion. Car en fait vous évoluez dans un film qui se déroule automatiquement, et vous ne pouvez absolument pas diriger votre vaisseau. Tout est précalculé, les décors comme la trajectoire qu'emprunte votre appareil. De fait, ça avance tout seul dans les niveaux, et votre rôle consiste simplement à tirer sur tout ce qui bouge. Vous n'êtes pas simple spectateur, mais peu s'en faut ! Certes Knife Edge est sorti depuis quelques mois, mais c'est une telle daube qu'on voulait vous en parler. Lylat Wars et même Rogue Squadron peuvent dormir tranquille...

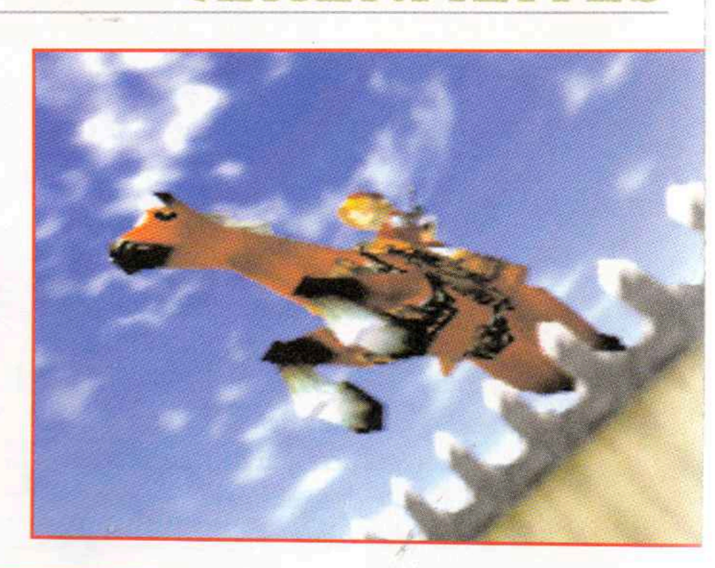
Éditeur : Kemco
Sortie France : Disponible



Comme promis, voici le second et dernier volume consacré à la solution intégrale de Zelda, l'Ocarina du Temps. Le guide que vous tenez entre les mains est plus qu'une simple solution car, en plus d'un cheminement richement illustré de photos et de plans, vous trouverez une quantité d'appendices répertoriant la totalité des secrets et multiples sous-quêtes qui constituent ce jeu. Nous reprendrons le fil de cette solution à l'endroit même où nous nous étions arrêtés dans le précédent volume, à savoir après la mort du fantôme de Ganondorf. Nous reviendrons également sur quelques aspects importants déjà abordés le mois dernier, mais avec de nombreux enrichissements et précisions. Enfin, nous ne saurions trop vous rappeler que Zelda 64 est un chef-d'œuvre qu'il est préférable de découvrir par soi-même. Aussi, n'utilisez ce guide qu'en dernier recours. Sur ce, bonne aventure.

Un dossier préparé par Wolfen, illustré par Emmanuel Vegliona, assisté de MC Yas.

LINK ayant atteint l'âge de 14 ans, il lui est désormais possible d'effectuer certaines actions ou d'accéder à des lieux qui lui étaient interdits pendant l'enfance. Passons en revue quelques-uns de ces endroits décisifs.



EPONA



SI CE N'EST déjà fait, rendez-vous au Ranch Lon Lon si vous avez au minimum 60 rubis. Pour 10 rubis, vous avez le droit à une séance d'équitation. Jouez le Chant d'Epona afin d'attirer la pouliche. Vous pouvez maintenant la monter. Après vous être un peu entraîné, parlez au nouveau propriétaire des lieux qui vous mettra au défi de le battre à la course. Après deux victoires, il vous donnera Epona mais vous enfermera dans le ranch. Il vous suffit alors de galoper en direction du mur d'enceinte que la pouliche franchira d'un simple saut. Votre monture vous permettra de vous déplacer beaucoup plus rapidement d'un point à l'autre du royaume d'Hyrule. S'il vous arrivait d'en être séparé, jouez le Chant d'Epona pour la faire venir.



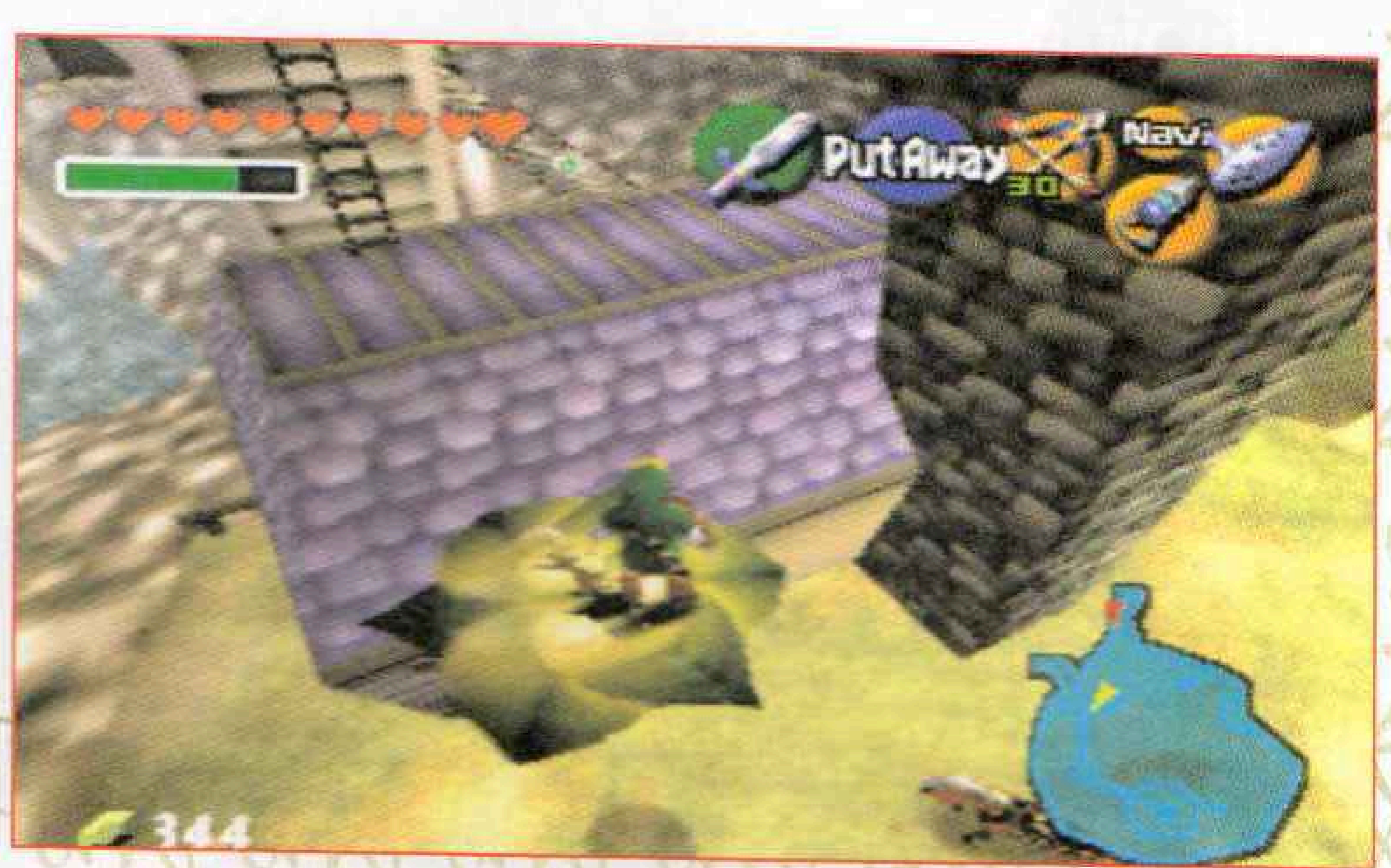
LES HARICOTS MAGIQUES

Grâce aux Haricots Magiques que vous aurez eu soin de planter quand vous étiez petit, vous pourrez, une fois devenu adolescent, atteindre de nouveaux secteurs de jeu. Ce sera notamment l'occasion de récupérer un bon nombre de Skulltulas d'or et de fragments de cœur.





Dès que vous voyez ce symbole sur un plan, vous devez planter ce légume magique. Pour plus d'informations, reportez-vous au tableau de légende, page 23.
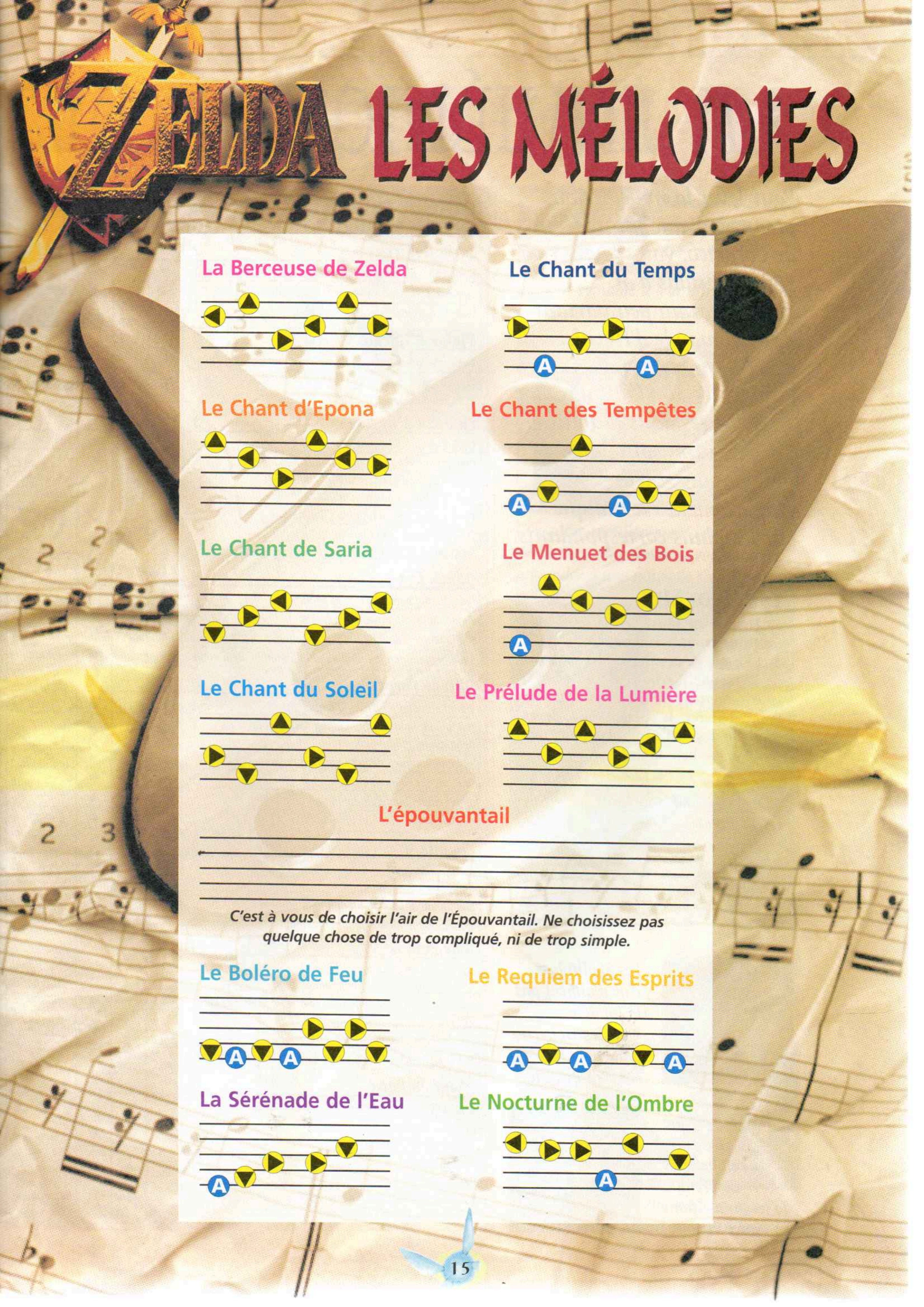




L'Écaille d'or

Un Haricot Magique vous permet de retourner à la pêche dans le secteur du Lac Hylia. À l'âge adulte, vous pouvez maintenant pêcher des poissons bien plus gros que sept ans auparavant. En prenant un poisson d'au moins 14 ou 15 livres, le gérant du site vous offrira l'Écaille d'or. Cet objet vous permet de plonger jusqu'à 9 mètres de profondeur.






ZELDA LES MÉLODIES
La Berceuse de Zelda
Le Chant du Temps
Le Chant d'Epona
Le Chant des Tempêtes
Le Chant de Saria
Le Menuet des Bois
Le Chant du Soleil
Le Prélude de la Lumière
L'épouvantail
C'est à vous de choisir l'air de l'Épouvantail. Ne choisissez pas quelque chose de trop compliqué, ni de trop simple.
Le Boléro de Feu
Le Requiem des Esprits
La Sérénade de l'Eau
Le Nocturne de l'Ombre
15

LA MALÉDICTION DES

Pour lever la malédiction pesant sur une famille de Cocorico, vous devrez tuer 100 Skulltulas d'or éparpillées un peu partout dans le monde d'Hyrule. Voici un tableau précis situant les 56 Skulltulas d'or disséminées dans la nature. Les 44 autres sont dans des donjons et leur emplacement est indiqué sur les plans correspondants.

LES CADEAUX

La collecte de plusieurs séries de dix Skulltulas vous permet d'ôter la malédiction qui pèse sur l'un des cinq fils de la famille. Reconnaissants, ceux-ci vous remettent des objets très utiles. Pour délivrer le père, vous devez recueillir les 100 Skulltulas pour une récompense bien ingrate.

Cadeaux	Nombre de Skulltulas d'or trouvées
Bourse d'une capacité de 200 rubis	10
Pierre de Souffrance	20
Bourse d'une capacité de 500 rubis	30
Missiles Teigneux	40
Fragment de cœur	50
200 rubis	100



Les Skulltulas d'or n'aiment pas la lumière. Vous les trouverez donc le plus souvent de nuit.



Après avoir tué la Skulltula, n'oubliez pas de prendre le jeton justifiant votre victoire.

TOTAL DE SKULLTULAS DANS LA NATURE 56				Objet nécessaire
Forêt Kokiri 3				
Derrière la cabane des Frères-je-sais-tout	●		●*	
Sur le toit de la cabane des sœurs jumelles		●	●	Super-Grappin
Dans le carré de terre près de la boutique Kokiri	●			Insecte
Plaine d'Hyrule 2				
Dans une grotte secrète près du pont menant à Cocorico	●			Bombe-Boomerang
Dans le cercle de pierres à l'entrée de la vallée de Gerudo	●			Bombe-Boomerang
Château d'Hyrule 4				
Dans une caisse du poste de garde, près du pont-levis	●			
Dans une grotte secrète située près des douves du château	●			Chant des Tempêtes +Boomerang
Dans l'arbre devant les grilles du château	●			
Derrière la voûte en pierre à droite du château de Ganondorf		●	●	Grappin
Ranch Lon Lon 4				
Dans l'arbre entre le ranch et l'enclos	●			
Sur le mur de l'abri le long l'enclos	●		●	
Sur la falaise à droite de la tour du ranch	●		●	Boomerang
Sur le volet d'une fenêtre du ranch (Skulltula silencieuse)	●		●	Boomerang
Village Cocorico 6				
Dans l'arbre au centre du village	●		●	
Sur le mur de la maison tombée sous le coup de la malédiction des Skulltulas	●		●	
Sur l'un des murs de la maison en construction	●		●	
Sur l'un des murs du bazar	●		●	
Sur l'échelle de la tour du village	●		●	
Sur le toit de la maison d'Impa		●	●	Grappin
Cimetière 2				
Sur la falaise à droite au niveau de la dernière rangée de tombes	●		●	Boomerang
Dans le carré de terre fraîchement retourné près de la tombe d'Igor	●			Insecte
Bois Perdus 4				
Dans un carré de terre fraîchement retourné à l'écran suivant celui du joueur de flûte	●			Insecte
Dans un carré de terre près de la grotte secrète des laitues	●		●	Insecte
Sur une corniche en hauteur près de la grotte secrète des laitues		●	●	Haricot
Sur la falaise du jardin à la française dans le Bosquet Sacré		●	●	Grappin
Mont du Péril 4				
Dans la première grotte secrète après l'entrée	●			Bombe
Derrière un rocher sur la terrasse où pousse le Chou-Péteur		●	●	Masse des Titans
Au pied du mur menant au cratère du Péril, après avoir tué Volcania		●	●	Super-Grappin
Dans le carré de terre fraîchement retourné à l'entrée de la caverne Dodongo	●			Insecte

SKULLTULAS D'OR

					Objet nécessaire
Village Goron	2				
Dans une caisse de la salle au trésor		●			
Derrière la pierre, sur la plate-forme suspendue			●	●	Grappin
Fleuve Zora	4				
Sur l'échelle près de la cascade		●		●	
Dans l'arbre à l'entrée de la rivière		●			
Sur la paroi de gauche, après la passerelle de bois (Skulltula silencieuse)			●	●	Super-Grappin
Sur le mur près de la Fontaine des Fées			●	●	Grappin
Domaine Zora	1				
En haut de la cascade gelée			●	●	Grappin
Fontaine Zora	3				
Dans un arbre à l'entrée de la Fontaine Royale		●			
Sur la falaise près de l'arbre mort		●		●	Boomerang
Sous le gros rocher à l'entrée de la Fontaine Royale			●	●	Gant d'Argent
Lac Hylia	5				
Sur l'île des deux petits pylônes		●		●	
Dans une caisse au fond du bassin du laboratoire			●		Bottes de Plomb
Sur le mur à l'extérieur du laboratoire		●		●	
Sur une branche de l'arbre mort sur l'île			●	●	Super-Grappin
Le carré de terre près du laboratoire		●			Insecte
Cratère du Mont du Péril	2				
Dans un carré de terre fraîchement retourné, près du symbole de la Triforce.		●			Boléro de Feu +Insecte
Dans une caisse à l'entrée du Cratère		●			
Vallée Gerudo	4				
Sur le mur à droite de la planche faisant office de pont		●		●	Boomerang
Sur le mur, derrière la tente des charpentiers			●	●	
Sous la voûte en pierre en face de la tente des charpentiers			●	●	Grappin
Dans un carré de terre fraîchement retourné, sur une corniche sous le pont cassé		●			Cocotte +Insecte
Forteresse Gerudo	2				
Sur le mur d'une des terrasses supérieures de la forteresse			●	●	Super-Grappin
Sur le poteau de la cible à l'opposé du stand de tir à l'arc			●	●	Grappin
Terres hantées	1				
A l'intérieur du tumulus de pierres			●		
Colosse du désert	3				
Dans l'un des palmiers de l'oasis.			●	●	
Un carré de terre fraîchement retourné près de l'entrée du Temple de l'Esprit		●			Requiem de l'Esprit+Insecte
Sur un pilier de roche			●	●	Haricot Mag.

✱ Exemple : l'araignée, que le jeune Link trouve derrière la cabane des Frères-je-sais-tout, n'est visible que de nuit. Celle sur la cabane des sœurs jumelles ne peut être découverte que lorsqu'il est adulte, en utilisant le Super-Grappin pour récupérer le token.

 Link enfant

 Link adulte

 Par temps de nuit



Lorsque vous avez trouvé toutes les Skulltulas d'un donjon, un petit symbole à leur effigie s'affiche à côté du nom sur l'écran carte.



Consultez régulièrement l'écran de statuts pour savoir si vous pouvez prétendre à une nouvelle récompense.



Le père est le dernier membre de la famille à recouvrer son état normal.

TOTAL DE SKULLTULAS DANS LES DONJONS **44**

Arbre Mojo	4
Caverne Dodongo	5
Grand Jabu-Jabu	4
Temple de la Forêt	5
Temple du Feu	5
Caverne de Glace	3
Temple de l'Eau	5
Puits	3
Temple de l'Ombre	5
Temple de l'Esprit	5



Tout ce mal pour 200 malheureux rubis dont on ne sait pas quoi faire !

LA QUÊTE DE L'

Parmi les nombreuses sous-quêtes du jeu, l'une d'elles est particulièrement intéressante et amusante à accomplir. Il s'agit de la quête de l'Epée Biggoron. Pour l'acquérir, vous devez effectuer une série d'échanges et rendre de menus services à différentes personnes.

L'Œuf

Lorsque vous vous réveillez à l'âge adulte, allez rendre visite à la jeune femme qui élève des poulets. Celle-ci vous remettra un œuf qui éclora le lendemain. Dans l'une des maisons de Cocorico, Talon fait une sieste digne de la Belle au Bois-Dormant. Utilisez le petit poulet afin de réveiller ce dormeur invétéré.





Le Poulet Bleu

Retournez voir la jeune femme aux poulets. Satisfaite de votre comportement vis-à-vis des gallinacés, elle vous remettra un Poulet Bleu ayant appartenu à son frère porté disparu dans les Bois Perdus. Partez à sa recherche pour le trouver adossé à un arbre près de l'entrée de la forêt.

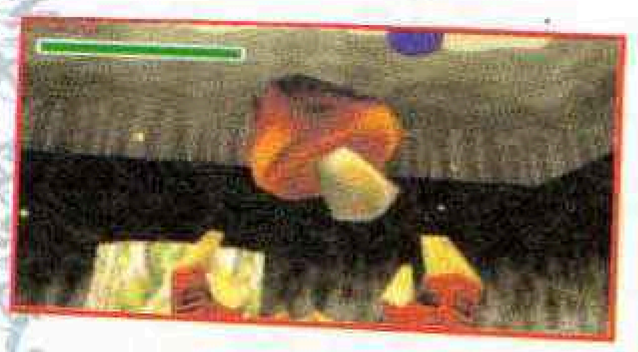


Donnez-lui le poulet en échange de quoi il vous demandera de porter un champignon à sa grand-mère habitant à Cocorico.



Le Champignon

Retournez à Cocorico et entrez chez l'apothicaire. Prenez l'ouverture à gauche du comptoir pour atteindre la partie clôturée du village. Un escalier permet de vous rendre chez un second apothicaire. Cette fois la boutique est tenue par la grand-mère de la jeune femme aux poulets. Avec le Champignon que vous lui remettez, elle concoctera une Mixture Suspecte censée guérir son petit-fils.





La Mixture Suspecte



En retournant à l'endroit où vous avez laissé le jeune malade, vous aurez la surprise d'y découvrir à la place une jeune fille de la tribu Kokiri. Devant son insistance, échangez la Mixture contre une Scie Étrange.



La Scie Étrange

Après avoir achevé la construction du stand de tir de Cocorico, les charpentiers ont émigré dans la Vallée Gerudo. Malgré le pont cassé, vous pouvez vous y rendre grâce au Super-Grappin ou, à défaut, à cheval. Remettez la Scie au maître charpentier qui vous donnera en retour une Lame Goron brisée.

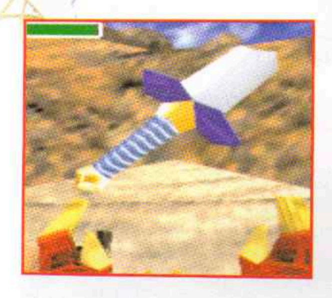




ÉPÉE BIGORRON

La Lame Brisée

SEUL un forgeron Goron peut réparer une telle épée. Refaites l'ascension du Mont du Péril pour y trouver Biggoron. Il se fera un plaisir de réparer l'épée, mais il souffre actuellement de troubles oculaires. Il vous demandera de lui ramener des larmes du roi Zora, réputées pour leurs vertus curatives. Il vous remettra alors l'Ordonnance que lui a prescrite son médecin.





L'Ordonnance

RENDEZ-VOUS au Domaine Zora et présentez l'Ordonnance au roi. Celui-ci se trouve actuellement à cours de larmes et vous remet à la place un Crapaud qui louche. Ce batracien très rare constitue l'un des ingrédients principaux de ces larmes.





Le Crapaud qui louche

CETTE QUÊTE prend une tournure incongrue et se corse singulièrement. Vous disposez de trois minutes, montre en main, pour porter le Crapaud au savant, habitant sur les berges du Lac Hylia. Comble de malchance, vous ne pouvez pas vous téléporter. Ruez-vous vers la Plaine d'Hyrule et appelez Epona à l'aide de votre Ocarina et foncez vers le lac.





Les Gouttes pour les yeux

REMETTEZ le crapaud au savant et dissuadez-le de le manger. Il extraira des larmes de ses yeux et composera des super-gouttes pour les yeux. Ces gouttes ne sont efficaces que quatre petites minutes ; vous allez devoir livrer un nouveau sprint effréné (sans téléportation possible) jusqu'au sommet du Mont du Péril. Pour y accéder dans les temps, vous devrez chevaucher Epona, utiliser un Haricot Magique puis remettre les Gouttes à Biggoron avant que le chrono n'arrive à zéro.





Le Certificat

MAINTENANT guéri, Biggoron accepte de réparer votre épée mais il a besoin de trois jours. Biggoron est très pointilleux, aussi vous remettra-t-il un Certificat en guise de reçu. Jouez donc le Chant du Soleil afin de faire s'écouler rapidement les jours puis reparlez à Bigorron. En échange du Certificat, il vous remet l'arme ultime : l'Epée Biggoron.





L'Épée Biggoron

CETTE GRANDE épée se manie à deux mains et se révèle deux fois plus puissante que l'Epée de Légende, c'est tout dire. En contrepartie, vous ne pouvez pas utiliser de bouclier pour parer. Que cela ne vous empêche pas de la porter ; la plupart des monstres succomberont avant d'avoir pu esquisser la moindre attaque.





LES FONTAIN

Les Fontaines Royales sont au nombre de six. La Fée n'apparaîtra qu'au son de la Berceuse de Zelda que vous devrez jouer à l'emplacement du symbole de la Triforce.

La Fontaine Royale du Mont du Péril

UNE FÉE a élu domicile dans une grotte au sommet du Mont du Péril. Vous ne pouvez y accéder que lorsque vous êtes en mesure d'utiliser les bombes. Placez un explosif contre le mur à gauche de l'entrée du Cratère pour qu'apparaisse l'ouverture. Outre guérir vos blessures, la fée vous enseignera l'art de l'attaque cyclone.





La Fontaine Royale d'Hyrule

À L'INSTAR de la fontaine précédente, celle d'Hyrule sera accessible dès lors que vous aurez la possibilité d'utiliser les bombes. Cette rencontre ne peut avoir lieu que durant l'enfance de Link. L'entrée se trouve dans un cul-de-sac peu après les grilles du château. Faites sauter le rocher pour voir une chatière menant à la Fontaine. La Fée vous donnera le sort du Feu de Din.





La Fontaine Royale de la Fontaine Zora

LA FONTAINE ROYALE est située sur la berge sud-est de ce lac. Vous pouvez y accéder dès l'enfance. Comme les autres fontaines, son accès est protégé par d'énormes rochers que vous devrez faire exploser. La Fée vous donnera un deuxième sort de téléportation particulièrement utile dans les donjons : le Vent de Farore.





ES ROYALES

La Fontaine royale du Cratère du Péril

LA MASSE des Titans est requise pour pouvoir mettre à jour l'accès menant à la Fontaine. Celle-ci se trouve sur la corniche située à gauche de l'accès au village Goron. La fée qui y vit ne confère rien de spectaculaire puisqu'elle se contente d'augmenter votre potentiel de magie. Cela se révélera pourtant très utile, en particulier pour utiliser le Monocle de Vérité.





La Fontaine Royale du Colosse du désert





À L'ISSUE de la traversée des Terres Hantées, vous pourrez accéder à la Fontaine Royale du désert. Son entrée est facilement repérable grâce à une lézarde dans le mur entre deux palmiers. Une simple bombe vous révélera l'entrée. Cette Fée vous offrira le dernier sort de votre panoplie : l'Amour de Nayru. Ce sort permet d'invoquer un champ de force magique qui protège le héros des attaques ennemies. Très utile en particulier contre le hache-viande.

La Fontaine Royale des ruines d'Hyrule

CETTE DERNIÈRE fontaine ne devient accessible que lorsque vous vous serez approprié les Gantelets d'or dans le palais de Ganondorf. Allez-y dès que possible car le cadeau de la Fée est primordial pour la confrontation finale. Elle confère à Link une protection magique permanente réduisant de moitié les dommages subits ! Autrement dit, vous doublez votre nombre de cœurs.







LES CŒURS

Au départ de la quête, vous disposez de trois cœurs de vie. Vous en obtiendrez un supplémentaire après chaque boss vaincu à l'exception de Ganondorf. Après huit donjons, donc huit boss vaincus, vous devriez posséder au moins onze cœurs avant de vous aventurer dans le palais du souverain maléfique. Au cours de votre périple, vous aurez également l'occasion de collecter des fragments de cœur vous conférant une unité de vie supplémentaire dès que vous en aurez réuni quatre. Voici leur emplacement.

1- Ranch Lon Lon (Enfant/Adulte)
Un fragment est caché derrière une chatière dans la tour du Ranch.

2- Plaine d'Hyrule (Enfant/Adulte)
En vente contre 10 rubis dans une grotte secrète dans l'enclos sur le chemin du Lac Hylia.

3- Plaine d'Hyrule (Adulte)
Dans une grotte secrète près du Ranch. Plongez au fond du plan d'eau.

4- Mont du Péril (Adulte)
Au-dessus du porche d'entrée de la caverne Dodongo. Accessible grâce à un Haricot Magique.

5- Cocorico (Enfant/Adulte)
Dans l'étable de la maison d'Impa. Accessible par la plate-forme dominant l'enclos aux poulets lorsque le hibou vous ramène du Cratère du Péril. Ou à l'âge adulte avec le grappin.

6- Cocorico (Adulte)
À l'aide du Super-Grappin, hissez-vous sur le toit de la boutique de l'apothicaire. L'homme qui s'y repose vous donnera un fragment.

7- Cocorico (Enfant)
Avec le grappin, sur une corniche dans le moulin à vent.

8- Cocorico (Enfant/Adulte)
Dans la maison de la famille maudite, lorsque vous avez collecté 50 Skulltulas d'or.

9- Cimetière (Enfant)
Le fragment se trouve dans une tombe aléatoire. Demandez à Igor de creuser.

10- Cimetière (Adulte)
Dans la tombe d'Igor. Battez son fantôme à la course puis faites moins d'une minute en time attack.

11- Cimetière (Adulte)
Un Haricot Magique vous permettra de collecter un fragment sur une petite corniche.

12- Cimetière (Enfant/Adulte)
Soulevez une tombe, descendez dans le caveau et jouez le Chant du Soleil.

13- Fleuve Zora (Adulte)
Jouez le Chant des Tempêtes à l'attention des grenouilles.

14- Fleuve Zora (Adulte)
Aidez les grenouilles à gober des insectes en jouant la mélodie imposée.

15 et 16- Fleuve Zora (Enfant)
Deux fragments de cœur peuvent être collectés sur des plates-formes à l'aide la cocotte.

17- Marché d'Hyrule (Enfant)
En trouvant les cinq clés successives dans la baraque de la chasse au trésor. Avec le Monocle de Vérité, vous ne rencontrerez aucune difficulté.

18- Marché d'Hyrule (Enfant)
Récompense décernée aléatoirement lors des concours de Missiles Teigneux.

19- Marché d'Hyrule (Enfant)
Retrouvez le chien-chien (blanc) à sa mémère.

20- Bois Perdus (Enfant)
Jouez le Chant de Saria au Skullkid solitaire.

21- Bois perdus (Enfant)
Accompagnez à l'Ocarina le thème musical proposé par les deux Skullkids.

22- Domaine Zora (Enfant)
Dans une cache secrète derrière la cascade. Accessible lorsque vous avez allumé toutes les torches en un temps limité.

23- Fontaine Zora (Adulte)
Sur l'un des icebergs à l'opposé de l'entrée de la Caverne de Glace.

24- Fontaine Zora (Adulte)
Au fond du lac grâce aux Bottes de Plomb et à la Tunique Zora.

25- Caverne de Glace (Adulte)
Dans un bloc de glace magique que vous ferez fondre à l'aide d'une Flamme Bleue.

26- Village Goron (Enfant)
Allumez toutes les torchères et lancez une bombe dans l'urne géante tournoyante.

27- Cratère du Péril (Adulte)
Un Haricot Magique vous permet d'atteindre le sommet d'un pique rocheux.

28- Cratère du Péril (Enfant/Adulte)
Dans une alcôve dominant le lac de lave accessible à l'aide d'un mur d'escalade.

29- Lac Hylia (Enfant/Adulte)
Pêchez un poisson supérieur à 12 livres.

30- Lac Hylia (Enfant/Adulte)
Après avoir récupéré l'Écaille d'or, plongez au fond du bassin du laboratoire. Le savant récompensera cette prouesse d'un fragment de cœur.

31- Lac Hylia (Adulte)
Sur une plate-forme perchée sur le toit du laboratoire. Accessible à l'aide d'un Haricot Magique.

32- Vallée Gerudo (Enfant/Adulte)
À gauche du pont se trouve une plate-forme avec une caisse. Accessible, enfant, avec un cocotte ; adulte, avec le Super-Grappin.

33- Vallée Gerudo (Adulte)
Dans une niche dissimulée par une chute d'eau. Accessible grâce à un Haricot Magique planté sur une corniche sous le pont.

34- Forteresse Gerudo (Adulte)
Dans un coffre sur le toit de la forteresse, près de votre cellule. Le grappin est indispensable.

35- Forteresse Gerudo (Adulte)
En réalisant un score de 1000 points au concours de tir à l'arc à cheval.

36- Colosse du Désert (Adulte)
Sur le fronton dominant le Temple de l'Esprit. Accessible à l'aide d'un Haricot Magique.



Récapitulatif des objets, armes et autres

Voici un tableau vous indiquant à quelle page vous référer pour trouver un objet particulier.





LÉGENDE DES PLANS

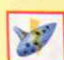
Les plans en 3D décrivent les contrées du royaume d'Hyrule en détail. Voici quelques indications pour vous repérer dans les annotations...

La quête principale


Quand vous visitez un nouvel endroit, les chiffres vous indiquent tout ce que Link doit impérativement réaliser pour avancer dans la quête principale.

Les endroits secrets


Link a besoin d'une bombe pour ouvrir l'entrée de la grotte secrète.


En jouant le Chant des Tempêtes à cet endroit, Link dégagera l'entrée de la grotte secrète.


Rien dans le décor ne semble signaler la présence d'une grotte secrète. Mais grâce à la Pierre de Souffrance (obtenue contre 20 Skulltulas d'or et compatible uniquement avec le kit de vibration Nintendo), le paddle se met à vibrer à l'approche de l'entrée d'une grotte.


Seule une plate-forme volante peut emmener Link à cet endroit.

Les carrés de terre


Marque l'emplacement des carrés de terre où Link peut planter des Haricots Magiques.

 
En déposant des insectes dans ce carré de terre, Link attire une Skulltula d'or.

Les Épouvantails


Faire apparaître un Épouvantail ici peut aider Link d'une façon ou d'une autre (voir Lac Hylia, première partie).

Les Skulltulas d'or


Les araignées désignent l'emplacement des fameuses Skulltulas d'or. Pour en savoir plus sur le moment où elles apparaissent, reportez-vous au tableau des Skulltulas d'or dans les pages précédentes.

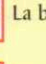
Les donjons


La boussole


La carte du donjon

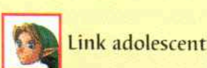

Les petites clés


La clé d'or. Il n'y en a qu'une par donjon. Elle ouvre la salle du boss.


Le petit rond rouge fait référence à des explications concernant cet endroit.

L'âge de Link


Link enfant


Link adolescent

Divers


Les tourbillons indiquent les endroits pour passer d'un étage à l'autre dans les donjons.


Les lettres indiquent des quêtes secondaires ou des personnages à rencontrer.

LE TEMPLE DU FEU

Nous retrouvons Link après qu'il eut livré bataille contre le fantôme de Ganondorf. Navi insiste pour que vous vous rendiez au sommet du Mont du Péril qui constituera la prochaine étape de votre quête.



- I RENCONTRER SHEIK AU TEMPLE DU TEMPS
- II RÉCUPÉRER LA TUNIQUE GORON
- III ENTRER DANS LE CRATÈRE DU PÉRIL
- IV UTILISER LA MASSE DES TITANS



I Voyage dans le temps

Avant de vous rendre au Mont du Péril, une petite visite au temple du Temps s'impose. Vous y retrouverez Sheik qui vous révélera alors que vous êtes désormais en mesure de retourner sept ans dans le passé, en replaçant l'Épée de Légende dans son socle. En outre, il vous apprendra le Prélude de la Lumière, une mélodie vous permettant de retourner au Temple du Temps à tout moment.







II La tunique Goron

Rendez-vous au village Goron que vous trouverez déserté par quasiment tous ses habitants. Seuls sont restés le Goron géant qui vous cèdera l'Épée de Biggoron pour 200 rubis (mais je vous le déconseille) et le Goron roulant. Arrêtez la ronde de ce dernier en utilisant une bombe ou un Choux-Péteur. Le Goron roulant vous révélera que son père Darunia est parti au Temple du Feu sauver son peuple des griffes du dragon Volcania. En abordant tous les sujets de conversation, le fils de Darunia vous remettra la tunique Goron. Enfin, allez dans la salle où vous avez rencontré Darunia dans votre jeunesse et déplacez la statue menant directement au Temple du Feu.

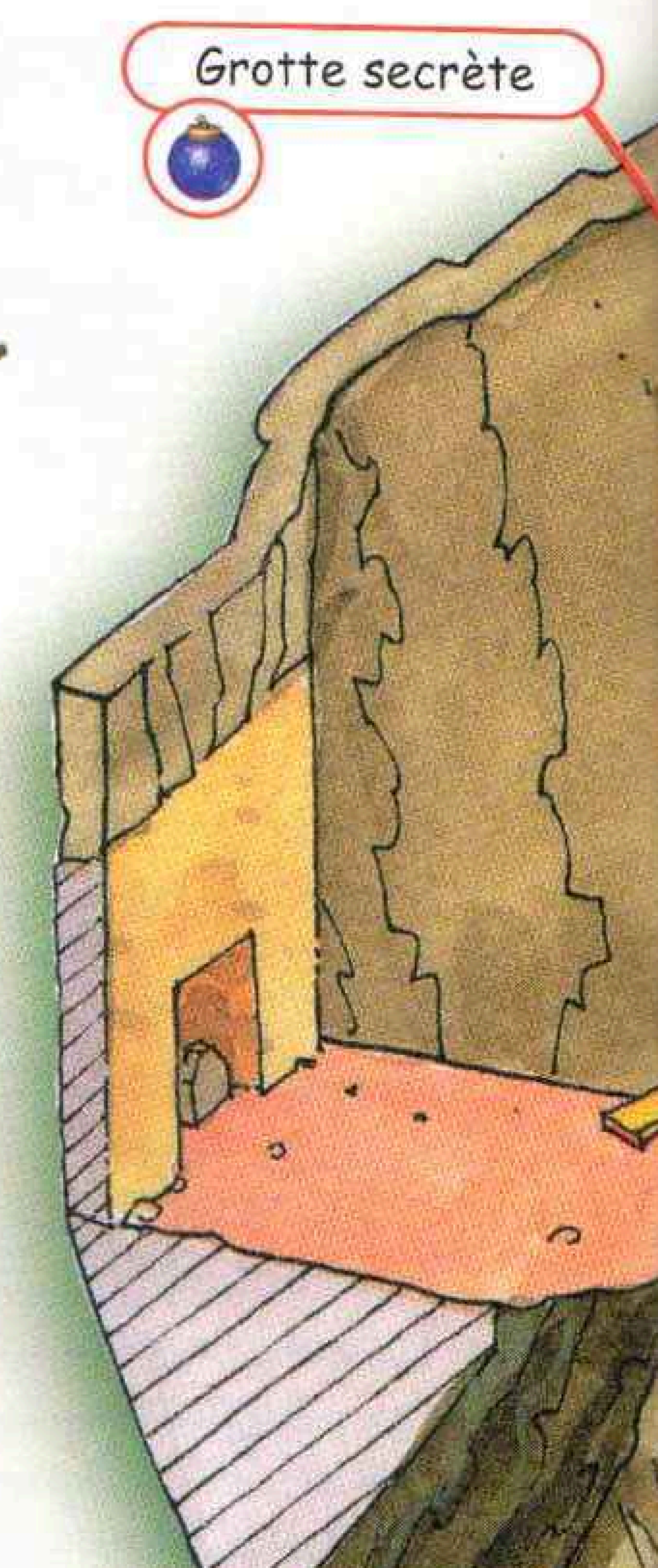




III Le cratère du Péril

Vous voici dans le Temple du Feu, inexplorable sans une protection adaptée. Enfilez donc la tunique Goron afin d'être en mesure de résister à la chaleur ambiante et d'explorer ce donjon dans de bonnes conditions.





❶ Le boléro du feu

Après être entré dans le cratère, utilisez votre grappin pour franchir le pont partiellement effondré. Vous tomberez nez à nez avec Sheik, qui se fera un plaisir de vous apprendre la mélodie permettant de rejoindre l'entrée du cratère du Péril à tout moment. Franchissez ensuite le porche entouré de colonnes.

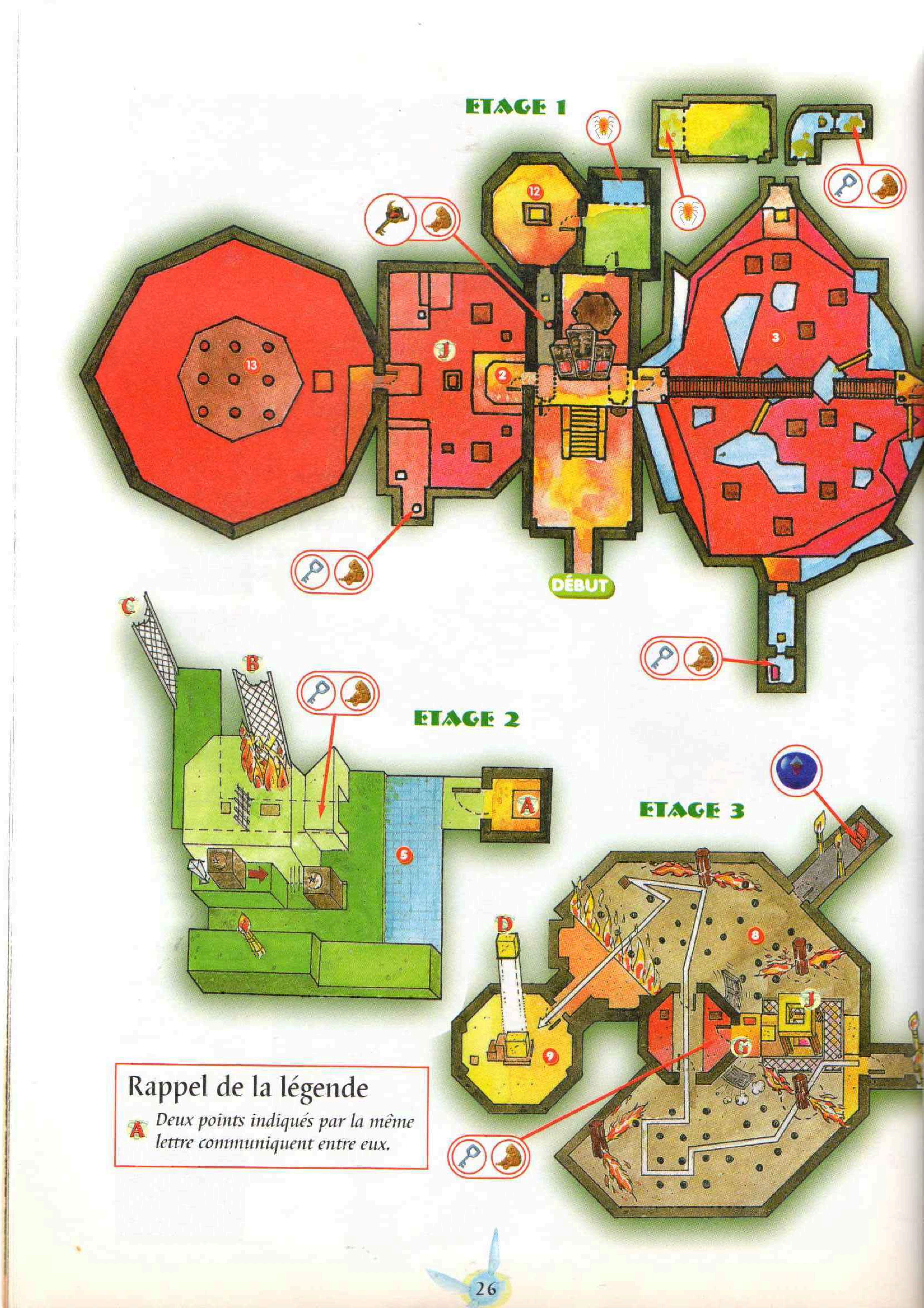
LE CRATÈRE DU PÉRIL



❷ Le premier Goron

Vous voici dans le Temple du Feu proprement dit. Franchissez la porte à gauche au sommet de l'escalier. Derrière, vous retrouverez Darunia qui vous demandera de libérer son peuple, tandis qu'il ira en découdre avec Volcania. Vous trouverez le premier Goron prisonnier dans une cellule accessible dès maintenant. Pour ce faire, sautez de pilier en pilier pour atteindre la cellule sur la plate-forme à gauche de la porte verrouillée. Après avoir délivré le Goron en pressant l'interrupteur mitoyen, collectez la clé dans le coffre.





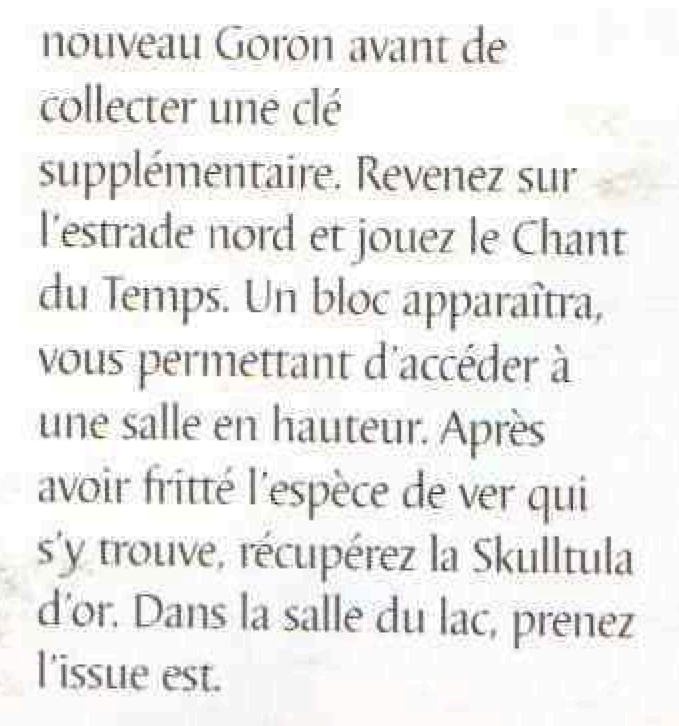
Rappel de la légende

A *Deux points indiqués par la même lettre communiquent entre eux.*


ETAGE 4
A
E
D
F
G
I
H
10
F
E
7
C
H
B
6
ETAGE 5
200 rubis
I
11

❸ Le lac de lave

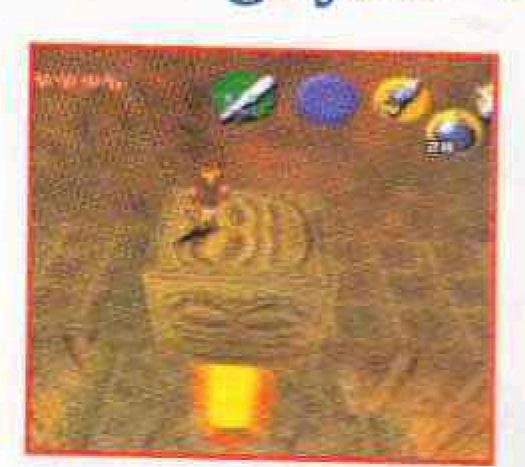
Cette vaste salle renferme un lac de lave parsemé de petits îlots plus ou moins stables. Utilisez-les pour gagner le rebord sud et utilisez une bombe pour révéler une nouvelle cellule dans laquelle se trouvent un goron et une clé. Dirigez-vous ensuite vers l'issue nord et délivrez un nouveau Goron avant de collecter une clé supplémentaire. Revenez sur l'estrade nord et jouez le Chant du Temps. Un bloc apparaîtra, vous permettant d'accéder à une salle en hauteur. Après avoir fritté l'espèce de ver qui s'y trouve, récupérez la Skulltula d'or. Dans la salle du lac, prenez l'issue est.







❹ Le geyser de feu



Dans cette salle, un geyser de feu s'active à un rythme régulier. Escaladez la grille pour gagner la plate-forme sur laquelle se trouve un bloc mobile. Poussez-le à l'emplacement du geyser afin de vous aménager un ascenseur vers le niveau supérieur.

❺ Le second niveau

Vous êtes maintenant au second niveau. Hissez-vous sur le rebord sur lequel trône un cristal. Faites tomber le bloc en contrebas et tirez-le une fois. Grimpez sur ce bloc, puis sautez sur le rebord doté d'une échelle. Allez sur la corniche surplombant le cristal et frappez-le à l'aide du grappin. Le mur de flammes protégeant l'accès au troisième niveau s'éteindra suffisamment longtemps pour vous permettre de grimper.





❻ La carte du donjon

Vous arrivez dans une salle dans laquelle roulent d'énormes rochers. Au nord et au sud de la pièce, vous trouverez deux Gorons prisonniers et autant de clés. Gagnez ensuite la porte verrouillée au centre et traversez le gouffre à l'aide des ponts naturels. Dans la salle suivante, avancez sur le ponton dominant la lave et sautez sur les grilles au sol. Tracez vers le rebord situé radicalement à l'opposé de la porte par laquelle vous êtes entré. Un rebord vous permettra de sauter derrière une grille où se trouve un grand coffre renfermant la carte du donjon.







❼ Deux nouveaux Gorons

Il faut maintenant s'occuper des deux Gorons que vous n'avez pu délivrer jusqu'à présent. Pour les atteindre, vous devez regagner le rebord menant à la carte, afin de franchir la porte qui s'y trouve. Vous revoici dans la partie supérieure de la salle des blocs. Sautez sur le pilier doté d'une fissure et placez-y une bombe. Descendez le long de ce puits et délivrez le premier des deux Gorons.
Après avoir collecté la clé, remontez dans la salle 7 et allez actionner l'interrupteur.
Le Goron de la cellule sud est maintenant libre. Allez lui parler et prenez la clé.

❽ Le labyrinthe de feu

Vous voici dans une immense salle garnie de plusieurs dizaines de piliers. Dans un premier temps, longez le mur à droite en contournant un mur de feu qui se dressera devant vous. Une porte permet d'accéder à un couloir renfermant la précieuse boussole. Ensuite, revenez à l'entrée de la salle et frayez-vous un chemin entre les différents murs de feu, en suivant le parcours dessiné sur le plan si nécessaire. Lorsque vous aurez actionné l'interrupteur, vous disposerez d'un court laps de temps pour gagner l'issue. Enfin, pour ouvrir la porte, vous devrez utiliser une bombe.



❾ La créature de feu

Au centre de cette salle trône un bloc embrasé. Une créature en surgit et entame une ronde folle autour du bûcher, s'arrêtant parfois pour lancer une nuée de boulettes de feu. L'idée consiste à arrêter la danse effrénée de cette créature à l'aide d'une bombe. Après la déflagration, la créature montre son vrai visage, à savoir une forme d'oignon à pattes que vous vous empresserez de trancher. Après le coup d'épée, la créature se régénère dans le brasier avant de reprendre sa ronde. Répétez deux fois cette opération afin de vous en débarrasser et activez le monte-charge vers l'étage supérieur.





⑩ Objets



La Masse des Titans

Vous n'aurez aucun mal à atteindre le cinquième niveau. Prenez le temps d'éliminer les chauves-souris de feu puis actionnez l'interrupteur. À l'instar de nombreux mécanismes, vous disposez d'un temps limité pour atteindre le point culminant de la salle, en empruntant une étroite corniche biscornue. Les flammes, protégeant un coffre, sont maintenant éteintes, vous permettant de collecter le Masse des Titans. Utilisez cette dernière pour briser la dalle à l'entrée de la pièce, puis tout ce qui pourrait constituer un obstacle (statues de pierre, interrupteurs rouillés, etc.). Jouez le Chant du Temps dès que Navi vous le suggère, vous délivrerez ainsi l'un des derniers Gorons.



⑪ Une salle optionnelle

Retournez dans la salle n° 7 et jouez le Chant de l'Épouvantail. Pierre (c'est son nom) apparaîtra, vous permettant de vous hisser au sommet d'une colonne, à l'aide du grappin. Face à l'Épouvantail, vous apercevrez une autre plate-forme, accessible elle aussi avec le grappin. Vous vous retrouverez rapidement dans une chambre secrète au dernier niveau. Il y a deux Skulltulas d'or à collecter et 200 rubis ! Pour obtenir ces derniers, vous devrez actionner un interrupteur et faire une course contre la montre jusqu'au coffre. Utilisez le grappin pour vous hisser directement au sommet de la pente abrupte barrant votre itinéraire.



⑫ La clé du boss

Redescendez au rez-de-chaussée en passant impérativement par la salle du point 8. Grimpez sur la plate-forme soutenue par quatre piliers et brisez la dalle pour vous retrouver dans la salle, précédant le boss du rez-de-chaussée. Allez dans le hall d'entrée et brisez la statue au bas de l'escalier. Vous tomberez nez à nez avec une autre créature de feu, dont vous viendrez à bout de la même manière que la précédente. En suivant la succession de pièces, vous libérerez le dernier Goron enfermé en compagnie de la clé du boss.



⑬ Volcania

Maintenant doté de la clé du boss, vous pouvez lui rendre une petite visite de politesse. Volcania le dragon fera son apparition, dès lors que vous aurez pris pied sur l'île entourée de lave, et il plongera dans l'un des multiples trous. Lorsque l'un de ces trous commencera à bouillonner approchez-vous, en étant prêt à asséner un gros coup de masse sur la tête du dragon, dès qu'il pointe le bout de son nez. De temps à autre, il lui arrive de faire une sortie plus courageuse pour prendre son essor à travers la pièce. Son vol s'accompagne de chutes de pierres que vous éviterez adroitement. Leurs ombres montrent le point d'impact suffisamment tôt pour vous laisser le temps de bouger. Après une douzaine de coups de Masse, Volcania expirera.





Ⅳ Comment utiliser la Masse

À l'issue du combat, vous rencontrerez le sage du Feu qui n'est autre que Darunia ; la malédiction planant sur les villages Goron et Cocorico est levée. Toutefois, avant de quitter les lieux, veillez à éclater tous les rochers dans le cratère du Péril. Vous y trouverez une Fontaine Royale. La fée de la Sagesse qui y réside doublera votre jauge de magie. Vous pouvez continuer à jouer les casseurs sur les pentes du Mont du Péril pour y trouver une Skulltula d'or.







LA CAVERNE DE

Chez les Gorons et à Cocorico, c'est le retour à la normale. Navi, toujours très réceptive, vous informe qu'un vent polaire souffle depuis le fleuve Zora. Il est donc temps d'aller éclaircir ce problème en vous rendant à la source du fleuve.



- **I ALLER AU DOMAINE PUIS À LA FONTAINE ZORA**
- **II COLLECTER LES BOTTES DE PLOMB**
- **III COLLECTER LA TUNIQUE ZORA**

I Le domaine et la Fontaine Zora

En entrant dans le domaine Zora, vous constaterez que les choses ont bien changé depuis sept ans. En effet, cette grotte, renfermant un lac d'eau douce, est maintenant complètement gelée et ses habitants ont tous disparu, à l'exception du roi qui est prisonnier d'une gangue de glace magique. Rendez-vous ensuite à la Fontaine Zora (p.70 #1) pour constater que le Grand Jabu-Jabu a disparu et que le plan d'eau est désormais plein d'icebergs. En sautant de l'un à l'autre, vous gagnerez l'entrée de la caverne de Glace.





II Collecter les Bottes de Plomb

L'exploration de la caverne de Glace est une étape incontournable pour prétendre explorer le Temple de l'Eau. Ce petit donjon préliminaire exige néanmoins quelques explications détaillées, afin de vous permettre d'entrer en possession des Bottes de Plomb. Une fois chaussées, ces dernières vous donnent la possibilité de marcher sous l'eau. Au terme de ce donjon, Sheik vous apprendra la Sérénade de l'Eau.



1 Danger, chutes de stalactites

Dans cette caverne, de nombreuses stalagmites vous bloquent la route, vous obligeant à les détruire à coups d'épée. Prenez également soin d'éviter les fréquentes chutes de stalactites. Dans la première salle, il vous suffit simplement de vous débarrasser des quatre fantômes de glace. En jouant le chant des Tempêtes, une fée apparaîtra pour vous guérir de vos blessures. Cela va se révéler très pratique car d'ici peu, vous aurez besoin de toutes vos bouteilles vides.





2 Le hachoir géant

Cette salle renferme un hachoir géant tournant inlassablement. Pour ouvrir l'issue, vous devrez collecter cinq rubis argentés. Trois sont répartis en évidence, sur le trajet des lames ; un autre est dissimulé par un mur de stalagmites, à gauche de l'entrée ; le dernier, enfin, est accessible en sautant vers le centre de la pièce, à partir de la plate-forme surélevée. Notez ici la présence de deux murs de glace magique.

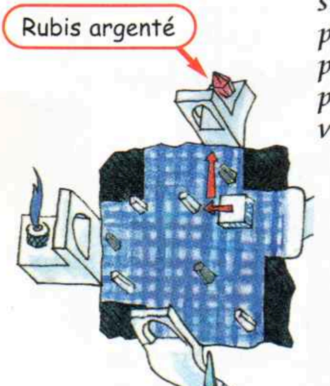
3 La Flamme Bleue

Sur l'un des piliers de cette troisième salle brûle une flamme bleutée, la même que le bazar d'Hyrule proposait à 300 rubis, sept ans auparavant. Pour trimbaler une flamme de ce feu magique, vous devez disposer d'au moins une bouteille vide, en sachant qu'une bouteille ne permet qu'une seule utilisation. Lorsqu'elle est utilisée, cette flamme fait fondre la glace magique repérable à la teinte rougeâtre qui la caractérise. Vous aurez l'occasion d'expérimenter ces effets dès maintenant, en faisant fondre la glace entourant le coffre sur un autre pilier de la salle. Vous obtiendrez la carte du donjon.



GLACE

Déplacez le bloc de glace suivant les flèches rouges pour obtenir le rubis argenté, puis des Flammes Bleues, pour enfin continuer votre chemin.



④ La boussole

Retournez dans la salle du hachoir et utilisez une Flamme Bleue sur le mur est. Vous révélerez une issue menant dans une salle richement dotée. Un feu vous permet de faire le plein de Flammes Bleues. Outre la boussole, vous trouverez un quart de cœur et une Skulltula d'or.



⑤ Un vrai casse-tête

À l'instar de la salle du hachoir, vous devez collecter cinq rubis d'argent afin d'ouvrir l'issue. Pour commencer, débarrassez-vous des chauves-souris des glaces afin d'éviter leur harcèlement. Collectez les quatre premiers rubis en poussant le bloc mobile selon l'itinéraire indiqué sur le plan. Lorsque le bloc se retrouve contre un mur, il faut s'en débarrasser en le poussant dans un trou, dans l'un des coins de la pièce puisqu'il est impossible de le tirer. Le bloc réapparaît à son emplacement initial. Pour collecter le dernier rubis, poussez une fois le bloc vers l'ouest, puis une fois vers le nord. Vous accéderez à un couloir surélevé dans lequel un bloc de glace magique renferme le dernier rubis, synonyme d'ouverture de porte.



⑥ Les Bottes de Plomb

Vous arrivez dans la dernière salle inexplorée. Vous y serez agressé par un loup-garou des neiges qui ne résistera pas à deux attaques sautées. Sa mort fera apparaître un coffre renfermant les Bottes de Plomb. Une fois collectées, Sheik fait son apparition pour vous enseigner la Sérénade de l'Eau. Prenez l'issue inondée derrière le coffre en testant vos nouvelles bottes.



Ⅲ La Tunique Zora

En quittant la caverne, veillez à disposer encore d'une Flamme Bleue. Au passage, essayez vos bottes dans la Fontaine Zora pour y collecter un quart de cœur. Vous disposez d'une bonne minute trente avant noyade ; pour remonter, enlevez simplement les bottes lestées. Retournez ensuite voir le roi Zora et délivrez-le de sa gangue de glace magique à l'aide de votre dernière flamme. Pour vous remercier, le monarque vous remettra la Tunique Zora complémentaire des bottes, puisqu'elle permet de respirer sous l'eau.





LE TEMPLE DE L'EAU

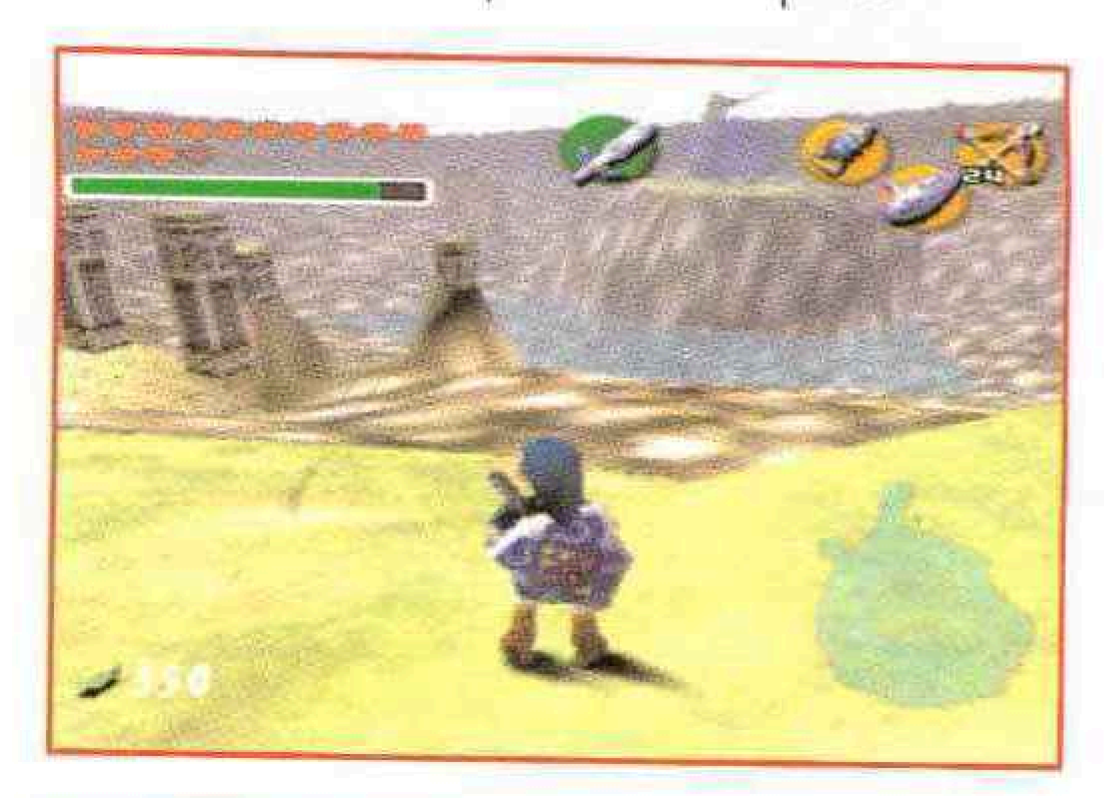
Maintenant que vous disposez du matériel nécessaire, Navi vous fait remarquer que vous êtes en mesure de marcher jusqu'au centre d'un lac. Des lacs, il n'y en a pas cinquante. Jouez donc la Sérénade de l'Eau pour vous téléporter jusqu'au lac Hylia.



- I ENTRER DANS LE TEMPLE
- II COLLECTER LE SUPER-GRAPPIN
- III RÉCUPÉRER LA FLÈCHE DE FEU

I L'entrée du temple

Là encore, la physionomie du lac a considérablement changé depuis sept ans. Vous le trouverez pratiquement à sec, si l'on excepte une mare d'eau stagnante au pied de ce qui fut autrefois une île. C'est au fond de ce point d'eau que vous trouverez l'entrée du temple. Vous constaterez que, sous l'eau, la seule arme que vous pouvez utiliser est le grappin. Visez le cristal placé au-dessus de l'entrée pour ouvrir la porte.





II Objets
Le Super-Grappin

C'est dans le Temple de l'Eau que vous trouverez le Super-Grappin. Sa portée est deux fois plus grande que le précédent. Outre franchir certains obstacles, ce grappin vous permettra de récolter bon nombre de Skulltulas inaccessibles jusqu'à présent, et ce, dans tout le monde d'Hyrule.



1 La princesse Ruto

L'entrée du temple est située au niveau supérieur du donjon, autrement dit au troisième étage. Vous débouchez alors dans une immense salle, dont les niveaux inférieurs sont totalement inondés. Pour des questions de commodité, nous baptiserons cette pièce « salle principale ». Laissez-vous couler jusqu'au niveau 1, et prenez l'issue à droite repérable aux torchères qui l'entourent. Vous tomberez nez à nez avec la princesse Ruto (la casse-pieds de l'exploration de Jabu-Jabu) qui se proclame votre future femme. Elle souhaite également venir en aide aux autres Zoras prisonniers de ce temple, désir qui semble déjà plus raisonnable qu'un mariage. Lorsqu'elle vous quitte, partez à sa suite.



2 La carte du donjon

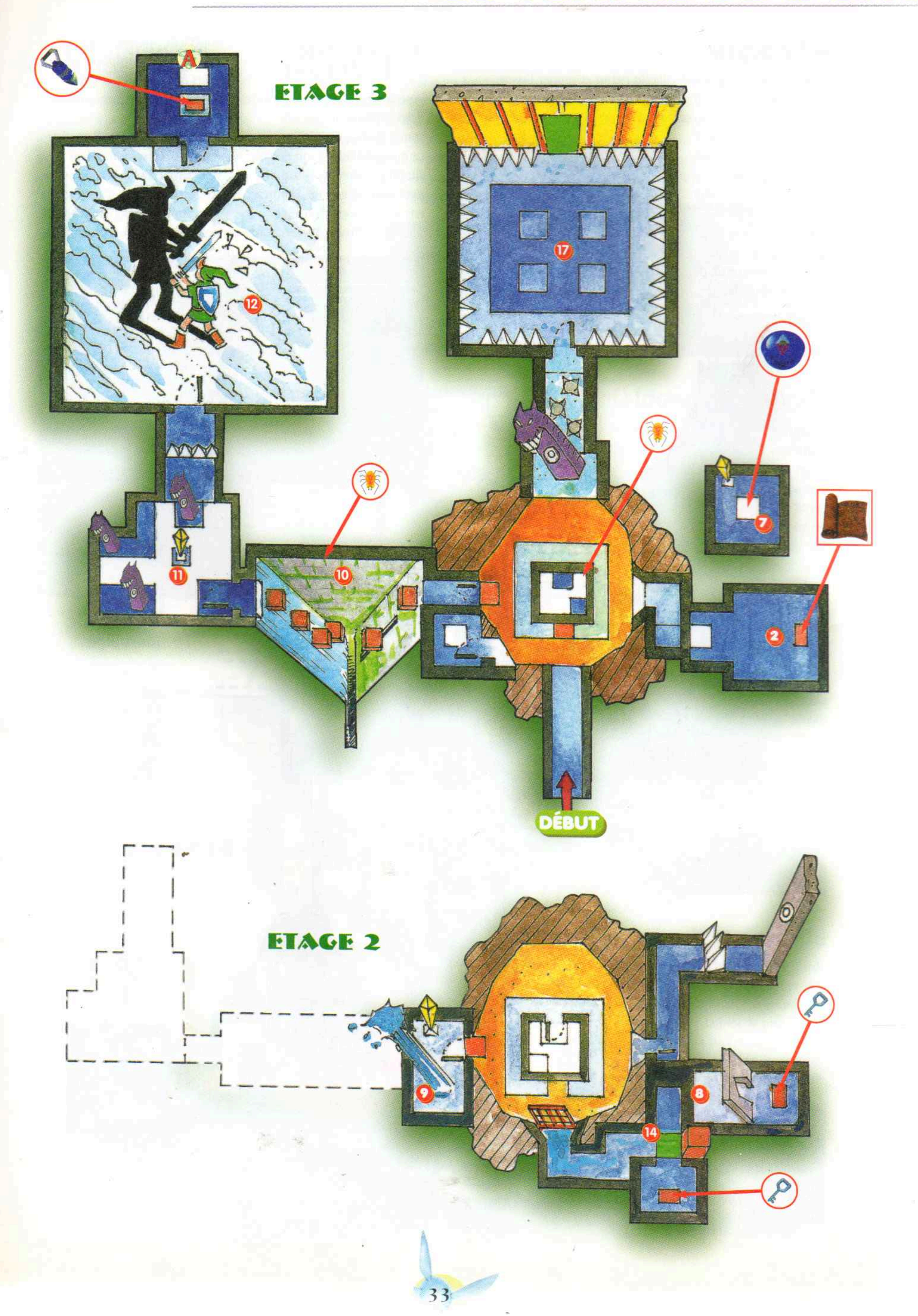
En remontant à la nage vers le niveau supérieur, vous émergez dans un réduit dans lequel est gravé le symbole de la Triforce. Pour l'instant, contentez-vous de franchir la porte pour affronter quatre pierres garnies de piques. Une fois débarrassé de ces créatures, un coffre renfermant la carte du donjon se matérialisera. Revenez dans le réduit précédent et jouez la Berceuse de Zelda devant le symbole de la Triforce. Le donjon va maintenant se vider, jusqu'au niveau 1 compris.



3 Link, tireur d'élite

Sautez dans le puits pour rejoindre la salle où vous avez rencontré Ruto. La salle étant asséchée, vous pouvez utiliser votre arc sans problème. Allumez les torchères en les visant de manière à ce que votre point de visée traverse le brasero central. Vous devez agir vite, car l'humidité ambiante empêche les torchères de brûler longtemps. Une fois la porte ouverte, affrontez les trois huîtres voraces en sectionnant leurs muscles d'un coup d'épée puis récupérez la clé.




A
ETAGE 3
17
12
7
11
10
2
DÉBUT
ETAGE 2
9
8
14

❹ Le geyser

Retournez dans la grande salle du début et prenez l'issue opposée accessible en montant sur un rebord. Poussez le bloc mobile obstruant le passage et plongez au sous-sol pour émerger dans une salle donnant sur un gouffre. Utilisez votre grappin pour actionner l'interrupteur. Jaillissant du fond du gouffre, un geyser fera office de plate-forme pour vous permettre de franchir l'obstacle.



❺ La statue de dragon

Vous arrivez devant un bassin dans lequel se trouve une statue de dragon. Grimpez sur ce qui semble être son dos et shootez l'interrupteur qu'il tient dans sa gueule. Shootez ensuite le point d'ancrage pour vous hisser sur le rebord supérieur puis franchissez la grille ouverte temporairement. Vous êtes assailli par deux huîtres qu'il n'est pas utile de combattre. Enlevez immédiatement vos Bottes de Plomb pour rejoindre l'air libre un peu plus haut. Vous y trouverez une clé et un interrupteur pour ouvrir de nouveau la porte de la cellule.

Tourbillon

Geyser

ÉTAGE 1

6 Excursion au sous-sol

Retournez dans la salle principale et franchissez la porte verrouillée dans le pilier central. Utilisez le grappin pour vous hisser sur une plate-forme avec un bas-relief représentant la Triforce. Jouez la Berceuse de Zelda afin de faire monter le niveau de l'eau ainsi qu'une caisse flottante. Cette dernière révèle une ouverture que vous gagnerez en chaussant les Bottes de Plomb. Suivez alors le couloir jusqu'à arriver dans une salle équipée d'un interrupteur. Actionnez-le de loin, afin de ne pas être assailli par une demi-douzaine d'ennemis. Ensuite, utilisez la visée Z pour vous en débarrasser. Cela aura pour effet d'ouvrir une grille menant à une clé.

7 La boussole

Maintenant que l'eau est à mi-hauteur, regagnez la salle principale. Prenez l'issue est, reconnaissable aux deux pots en terre à son entrée. Utilisez votre grappin pour franchir une rangée de piques et atteindre un rebord. Utilisez ensuite le grappin du plafond pour vous hisser dans la salle supérieure. Désactivez le geyser protégeant le coffre en shootant l'interrupteur.
La boussole est maintenant à vous.



8 Le mur fissuré

Plongez au fond de la salle principale pour rejoindre la salle où vous avez rencontré Ruto et regagnez la surface. Hissez-vous sur le rebord et utilisez une bombe pour abattre le mur fissuré. Collectez une nouvelle clé.



9 Inondation totale

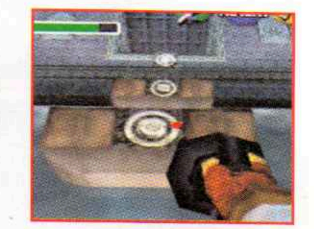
Retournez dans la salle principale et gagnez la surface actuellement située au niveau 2. Prenez la porte ouest dans laquelle se trouvent une source de geyser et un interrupteur. Placez-vous au centre de la source et tirez une flèche sur l'interrupteur. Vous serez propulsé au niveau supérieur. Vous atteindrez un balcon dominant la salle principale, sur lequel il y a un nouveau bas-relief à l'effigie de la Triforce. Jouez la Berceuse de Zelda pour faire remonter le niveau de l'eau au maximum.

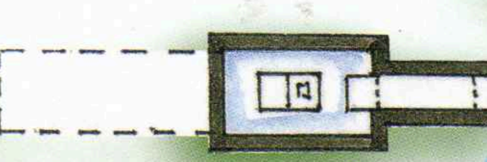


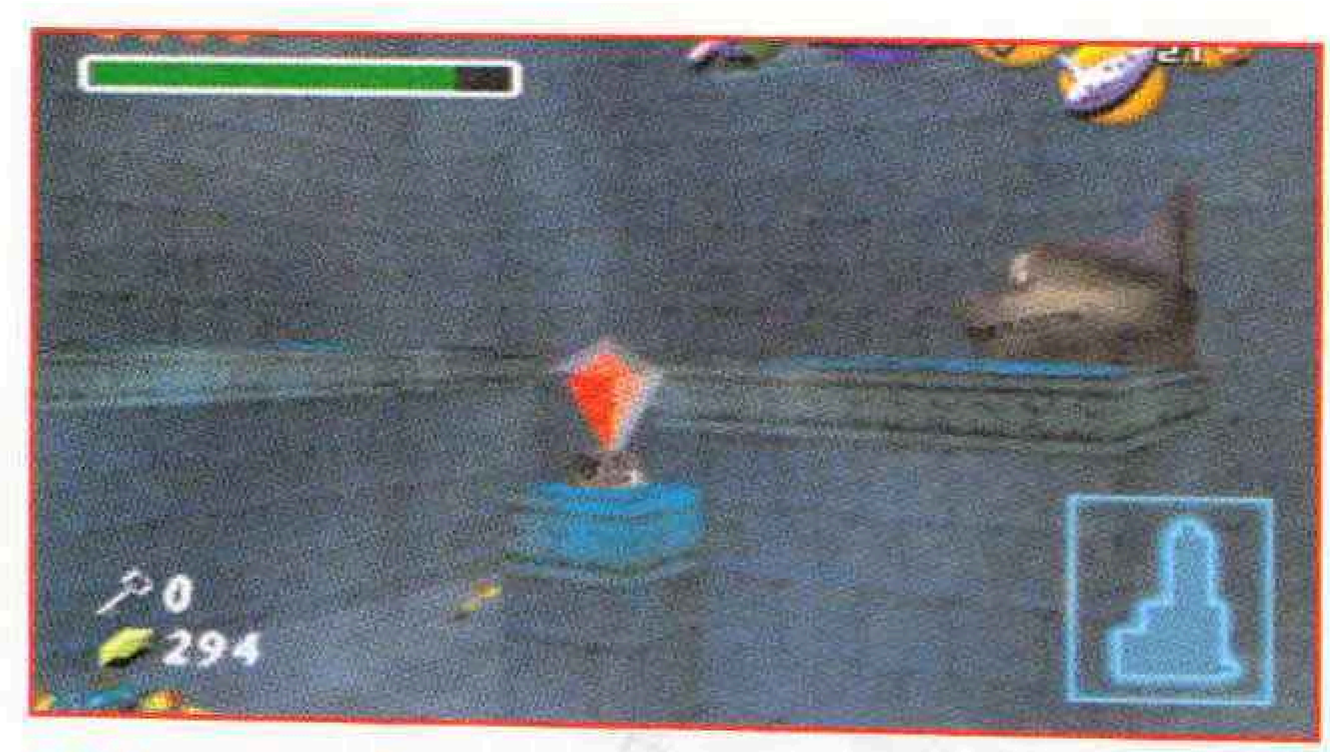
SOUS-SOL

10 La cascade

Déverrouillez l'issue ouest à l'aide d'une clé afin de gagner une corniche dominant une cascade. Descendez sur le bloc le plus bas et remontez la succession de dalles descendantes à l'aide du grappin pour gagner l'issue opposée.

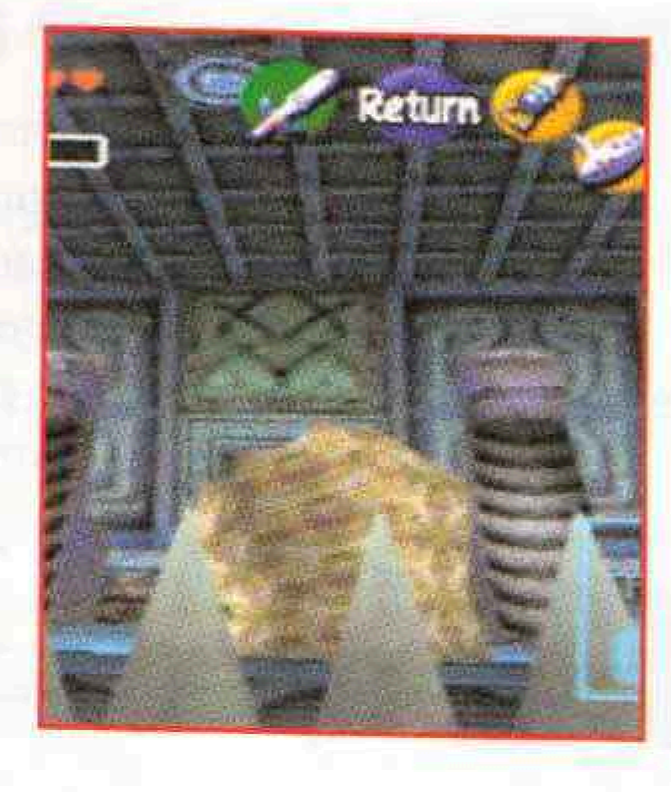






⓫ La marée contrôlée

Vous voici dans une salle dotée de plusieurs rebords et d'un interrupteur. En le shootant, vous faites grimper le niveau de l'eau (uniquement dans cette salle) ainsi que des statues équipées de points d'ancrage pour le grappin. Gagnez le rebord suivant et shootez une nouvelle fois l'interrupteur pour baisser les statues gênant votre progression. En règle générale, après chaque obstacle, shootez l'interrupteur pour changer la physionomie de la salle jusqu'à atteindre l'issue surélevée. Votre chemin sera barré par une rangée de piques. Visez le point d'ancrage au plafond et affrontez la créature.



⓬ Le double de Link

Entrez dans la salle suivante seulement si vous possédez au moins une fée en bouteille, voire deux. Cette gigantesque pièce est remplie d'une eau si claire qu'on y voit son propre reflet. Avancez jusqu'à l'île afin de faire disparaître votre reflet qui se transformera alors.



Vous devrez livrer un combat épique contre un fin bretteur, impossible à toucher de face. Utilisez la visée Z et restez en parade en lui faisant face. Lorsqu'il tentera une attaque sautée, décalez-vous à droite ou à gauche afin de le toucher au flanc ou mieux, au dos. Si cette technique fonctionne assez bien, elle vous oblige néanmoins à vous exposer. Une fois votre double vaincu, vous découvrirez le Super-Grappin. Derrière le coffre, jouez la mélodie face au bas-relief représentant le symbole du Temps, afin d'être précipité au niveau inférieur.



⓭ La rivière souterraine

Vous voici à la source d'une rivière souterraine que vous devrez descendre. Le parcours est jonché de trous dans lesquels s'engouffre l'eau tourbillonnante. Il faut régulièrement changer de bottes en fonction des circonstances et du courant notamment. À l'autre bout de cette grotte, hissez-vous sur la plus petite plate-forme faisant face à un œil. Visez-le à l'aide d'une flèche et, d'un simple saut, franchissez la grille brièvement ouverte. Vous voici en possession d'une nouvelle clé.



⓮ Une clé bien défendue

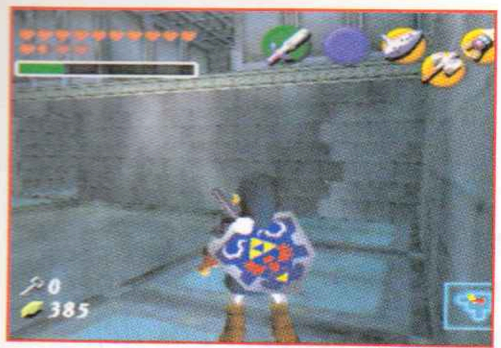
Revenez dans la salle principale et prenez l'issue est. Vous tomberez sur un carrefour en T avec un bloc à tirer en face de vous. Vous devez faire en sorte de ramener le niveau de l'eau au niveau 2. Pour ce faire, vous devez rejouer la Berceuse de Zelda devant les deux premiers bas-reliefs de la Triforce. Avec le Super-Grappin et une bonne partie des portes ouvertes, cela prend trois minutes. Revenez une nouvelle fois dans la salle centrale et occupez-vous du cas de la porte sud, repérable à un œil sous son seuil. Utilisez votre arc pour fermer l'œil et du même coup, ouvrir la grille un bref instant. Puis sans traîner, utilisez le grappin sur le point d'ancrage au-delà de la grille. Vous retomberez face au bloc déplacé précédemment. En le poussant, vous trouverez une pièce contenant la dernière clé standard.



⓯ Natation à contre-courant

Descendez à la base de la salle centrale et prenez la galerie nord que votre nouveau grappin vous permet désormais d'explorer. Vous arrivez dans une salle dans laquelle sont disséminées une demi-douzaine d'araignées sur un vaste plan d'eau. Évitez les tourbillons mortels qui ressemblent à des geysers et nagez contre le courant vers la berge opposée.







⑯ Les grandes manœuvres

C'est dans la salle suivante que cela se complique. Après vous être débarrassé des gêneurs, posez une première bombe sur la fissure du mur. Disposez une seconde bombe sur un mur un peu plus clair que les autres mais sans fissure apparente (*voir photo ci-dessus*). Vous découvrirez une nouvelle galerie qui débouche sur une autre, et dans laquelle se trouve un bloc. En passant d'une galerie à l'autre, vous devez vous arranger pour pousser le bloc sur l'interrupteur au fond du bassin. Le niveau de l'eau s'élèvera, vous permettant de gagner l'issue ouest. Après une nouvelle salle franchie facilement, vous arrivez dans un couloir où dévalent des rochers. Allez vers la droite afin d'accéder à la clé du boss et à deux fées à mettre en bouteille en cas de besoin.



⑰ Morpha

Ce boss est peut-être l'un des plus faciles à battre. Il s'agit d'une espèce de petite boule ridicule extrêmement mobile et qui contrôle la forme de l'eau. Pour ce combat, restez sur le rebord entourant le bassin, puis utilisez votre Super-Grappin pour attirer la boule hors de l'eau avant de lui asséner un violent coup d'épée. Soyez tout le temps en mouvement afin d'éviter les tentacules d'eau qui se forment de temps à autre et qui vous infligent de gros dommages, s'ils parviennent à vous saisir. Une dizaine de coups d'épée suffit pour en venir assez rapidement à bout.







Objets

III La Flèche de Feu

Maintenant que le lac a retrouvé son niveau normal, vous pouvez récupérer la Flèche de Feu. Allez sur l'île et faites face au petit îlot avec deux colonnes. Jouez le Chant du Soleil, et lorsque ce dernier se lève, tirez une flèche dans sa direction. Une Flèche de Feu fera son apparition.



LE PUITS DU VIL

Pour une fois, Navi se montre plutôt évasive en ce qui concerne votre prochaine étape. C'est peut-être l'occasion de gérer un peu les quêtes secondaires, comme la collecte de 50 Skulltulas d'or, si ce n'est pas déjà fait, ou de faire évoluer la quête du troc.



I ALLER À COCORICO

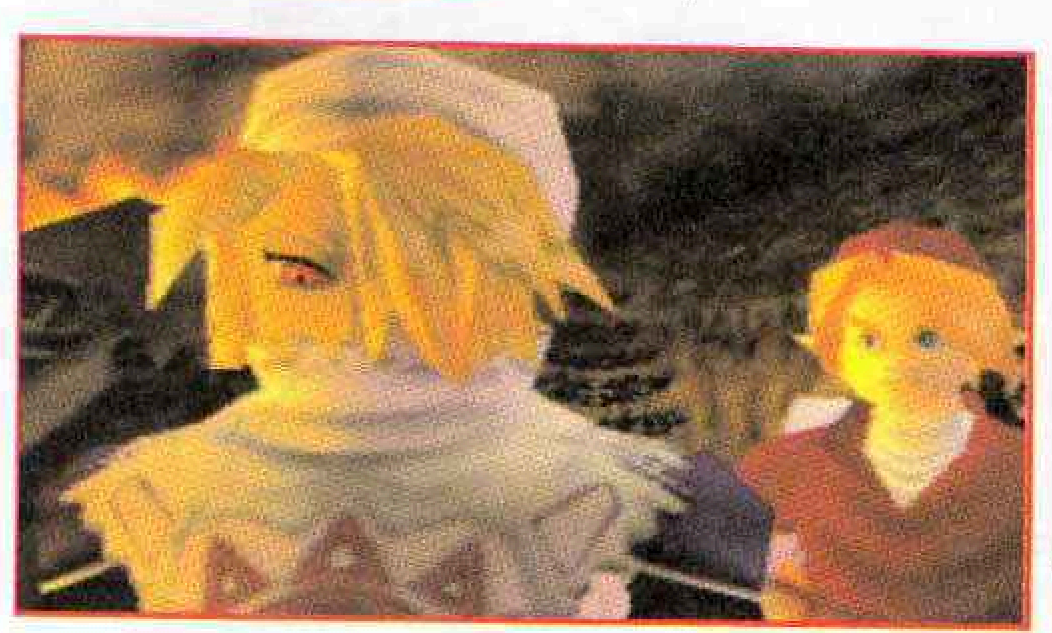
II RETOURNER DANS LE PASSÉ

III EXPLORER LE PUITS DE COCORICO

I Cocorico brûle-t-il ?

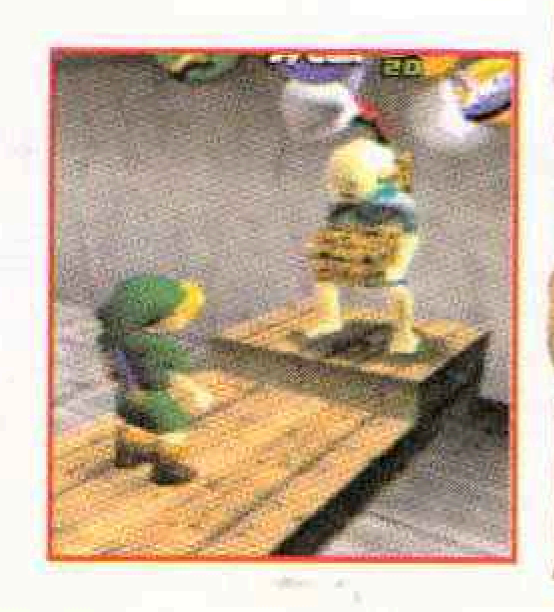
En vous rendant à Cocorico, vous aurez la stupeur de découvrir le village en flammes. Sheik vous a devancé et vous assistez, tous deux impuissants, à l'évasion du démon de l'ombre, prisonnier jusqu'à présent dans le puits. Sheik vous enseigne le Nocturne de l'Ombre, mélodie vous permettant d'être instantanément téléporté à l'entrée du temple.





II Retour dans le passé

Jouez le Prélude de la Lumière afin de vous téléporter au temple du Temps. Replacez l'épée sur son piédestal pour vous retrouver sept ans en arrière, puis retournez au village Cocorico. Entrez dans le moulin qui régule le niveau d'eau du puits et jouez le chant des Tempêtes. Le puits est désormais vide, vous permettant d'y descendre.



III L'exploration du puits

Ce donjon est basé sur l'illusion. Beaucoup de choses n'apparaissent pas telles qu'elles devraient être. Ainsi, il y a de nombreuses ouvertures cachées par des murs illusoires, et pire, de nombreuses trappes dissimulées sous un sol normal. Votre objectif consiste à récupérer au plus vite le Monocle de Vérité qui, moyennant un petit peu d'énergie magique, montre les choses sous leur véritable aspect.



1 Assécher les dernières flaques

La première tâche vise à assécher totalement les résidus d'eau. Pour cela, après avoir vaincu l'araignée, dirigez-vous droit devant. Vous passerez à travers deux murs invisibles pour arriver dans une grande salle. Là, lorsque Navi vous balance son message d'avertissement relatif aux ombres des monstres qui se dressent en hauteur, vous serez devant deux poutres croisées. Ne passez surtout pas entre elles, sous peine de vous retrouver au plus profond du donjon. Contournez l'obstacle et dirigez-vous vers le mur du fond dans l'axe des ouvertures précédentes. Vous voici devant une statue hideuse, à laquelle vous jouerez la Berceuse de Zelda. Le donjon sera alors totalement asséché.





2 Objets Le Monocle de Vérité

Revenez devant le trou situé près de l'ouverture invisible de l'entrée et sautez en contrebas. Franchissez la chatière pour atteindre une grande pièce au décor quelque peu malsain. Quatre bras sortent de terre et vous agrippent quand vous arrivez à leur portée, pour vous immobiliser. C'est à ce moment-là que la créature se manifeste. Celle-ci est une créature informe, dotée d'un long cou, son point faible. Laissez-vous saisir par une main et subissez une attaque du gardien. Vous êtes maintenant libre d'enchaîner une série de trois coups d'épée. Une dizaine de coups au total vous permette d'en venir à bout et d'entrer en possession du précieux Monocle. Utilisez-le tout de suite pour apercevoir un coffre invisible renfermant 200 rubis !



LAGE COCORICO

SOUS-SOL 1

SOUS-SOL 2

DÉBUT

❸ La carte

Vous pouvez sortir et vous rendre directement au temple de l'Ombre, mais je suis sûr que vous souhaitez continuer à visiter le puits, ne serait-ce que pour récupérer les trois Skulltulas d'or qui s'y trouvent. Pour vous éviter des désagréments, gardez le Monocle activé en permanence. Pour commencer, sautez au sous-sol par la trappe située sous les poutres entrecroisées et prenez l'issue décorée de deux torchères allumées. Après avoir fait sauter des rochers et neutralisé un mort vivant avec le chant du Soleil, vous trouverez un coffre renfermant la carte du donjon. Pour retourner au niveau supérieur, collectez les trois rubis d'argent à la croisée des chemins, les deux autres se trouvent au sommet de l'échelle.



❹ Pour quelques Skulltulas de plus

Collectez la boussole dans l'une des cellules de la salle centrale en passant par une ouverture invisible dans le corridor ouest. La suite ne sera qu'une formalité. En arrivant dans la salle des sarcophages, neutralisez les morts vivants avec le chant du Soleil et ouvrez les tombeaux en allumant la torche. Seul le cercueil au fond à gauche renferme une clé, les autres sont sans intérêt. Vous pouvez maintenant partir à la chasse des dernières Skulltulas.



LE TEMPLE DE L'

Après cette petite promenade de santé au temps de l'enfance de Link, il est temps de passer aux choses sérieuses, à savoir, visiter le temple de l'Ombre, et y collecter les Bottes des Airs.

Objectifs

I RETOUR VERS LE FUTUR

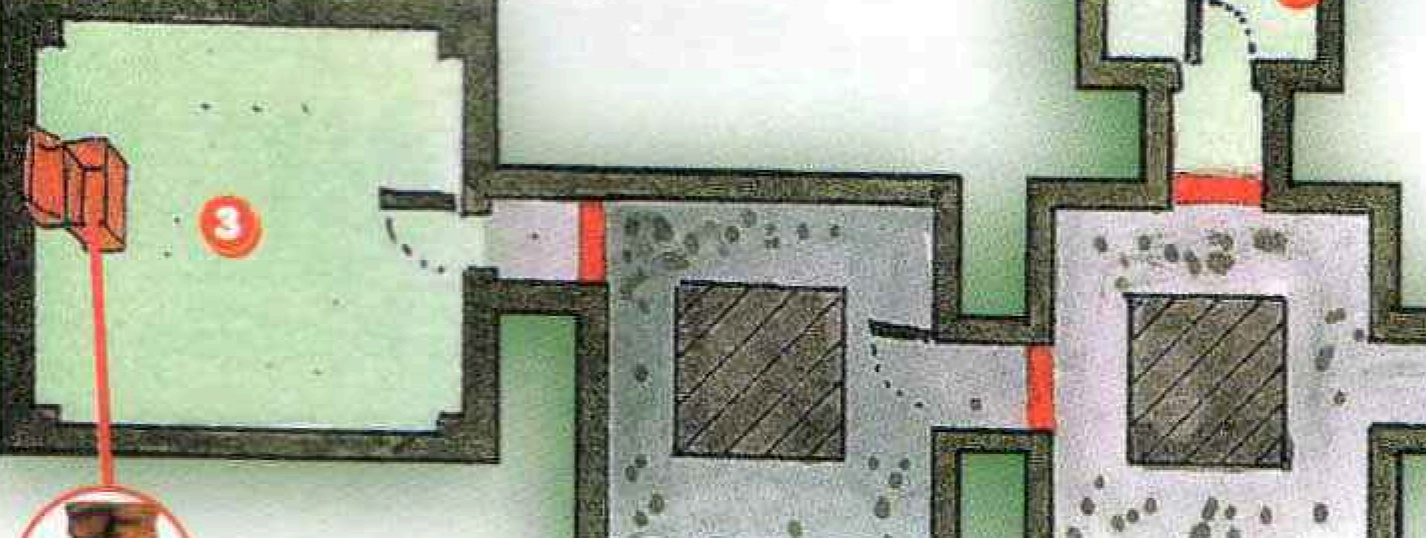
II EXPLORER LE TEMPLE DE L'OMBRE

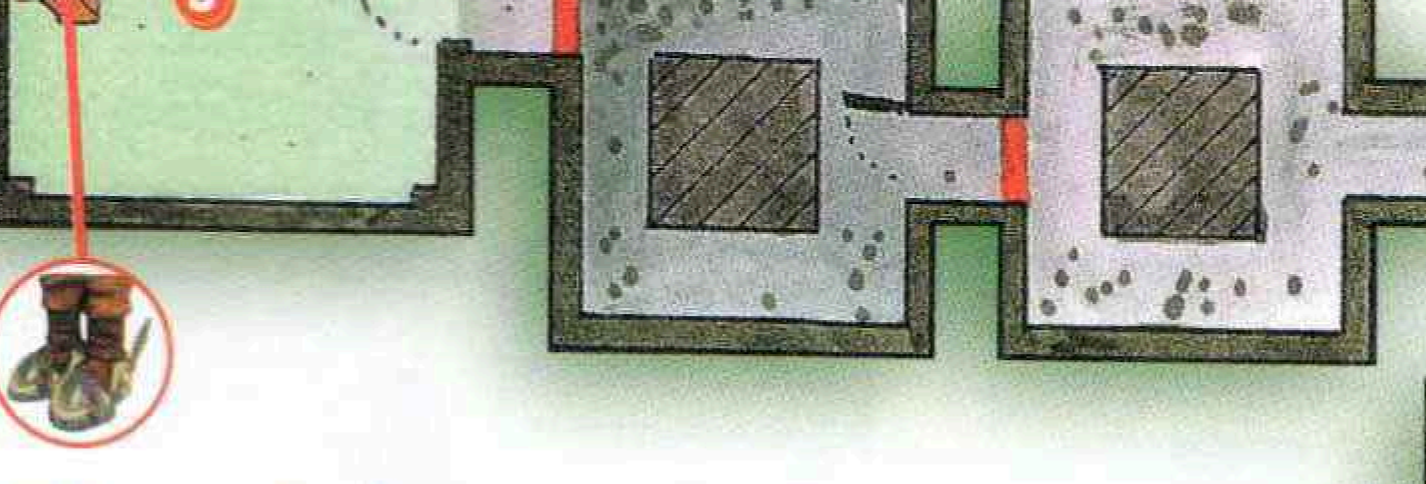
I Retour vers le futur

Rendez-vous au temple du Temps pour y retirer l'Épée de Légende de son piédestal. Vous revoici à l'âge adulte, prêt à affronter les périls du temple de l'Ombre. Mais auparavant, assurez-vous d'avoir les Flèches de Feu et, accessoirement, le chant de l'Épouvantail.



ETAGES 1 & 2





DÉBUT

II L'entrée du temple

Jouez le Nocturne de l'Ombre, afin de vous retrouver au cimetière de Cocorico, sur une plate-forme inaccessible par un autre moyen. Après avoir descendu un escalier, vous arriverez dans l'antichambre du donjon. La porte est désespérément close. Il y a bien deux douzaines de torches qui semblent demander qu'on les allume, mais aucune source de feu à portée. Qu'à cela ne tienne, utilisez le Feu de Dyn en vous plaçant sur le socle du milieu.



1 La statue rotative

Dans cette première pièce, rien de bien sorcier. Il y a six poteaux surmontés de crânes entourant une statue évoquant un oiseau. Parmi les six crânes, un seul d'entre eux est réel, les autres étant illusoires. Une fois l'emplacement du crâne réel localisé à l'aide du Monocle de Vérité, faites pivoter la statue, de sorte qu'elle soit face à ce crâne. La porte située de l'autre côté du gouffre s'ouvrira.

Pour l'instant, gardez-vous bien d'essayer de l'atteindre. Le Monocle vous révélera également une ouverture dans le mur ouest.



2 La carte du donjon

Comme c'est souvent le cas, la carte du donjon est cachée non loin de l'entrée. Utilisez le Monocle afin d'apercevoir l'ouverture masquée par un mur illusoire. Vous arriverez dans une salle dans laquelle s'est installé un mort vivant. Pour faire apparaître le coffre renfermant la carte, vous devez simplement détruire tous les monstres de la salle. Quand je dis tous les monstres, ce sont également deux chauves-souris perchées et qui se manifestent assez tardivement.



OMBRE

❸ Les Bottes des Airs

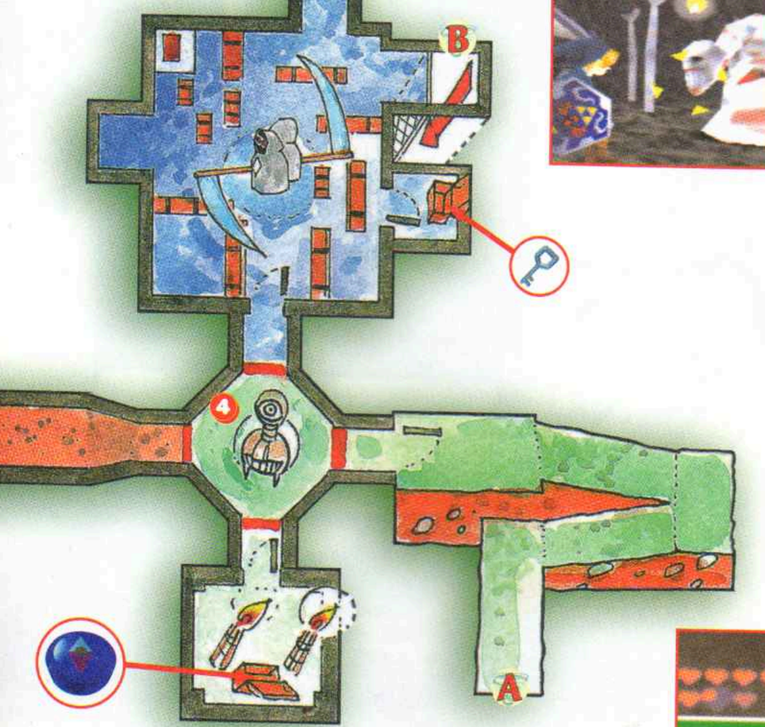
Continuez à progresser vers l'ouest, toujours équipé de votre Monocle. Vous ne tarderez pas à atteindre une salle dans laquelle se trouve une créature dont seuls quatre bras sortent de terre. Il s'agit du même monstre que celui gardant le Monocle, sauf qu'il a une paire de bras en plus. Sept coups d'épée sont nécessaires pour en venir à bout et faire apparaître le coffre renfermant les Bottes des Airs. Celles-ci sont une arme à double tranchant. Elles vous permettent de flotter un court instant dans les airs, mais sont sujettes à une certaine inertie. Ne les mettez que pour franchir un passage spécifique, sinon, portez vos chausses normales.





❹ La sentinelle

Retournez dans la salle de la statue et, chaussé de vos nouvelles Bottes, courez simplement en direction de la porte. Le pouvoir de lévitation vous permettra de gagner sans encombre l'issue. Après avoir longé un couloir, vous arrivez devant une sentinelle dont l'œil lance des lasers. Prenez l'issue sud et lynchez les deux momies pour faire apparaître un coffre renfermant la boussole. Prenez alors l'issue nord de la salle de la sentinelle et collectez les cinq rubis argentés en évitant la rotation du hachoir géant. Une grille s'ouvre sur un réduit renfermant une clé. Enfin, faites sauter le mur est de la salle de la sentinelle pour accéder aux niveaux inférieurs.





❺ Le gouffre sans fond

Vous débouchez dans une vaste salle surplombant un abîme. Ne restez jamais immobile, sous peine d'être agrippé par une main vous ramenant à l'entrée. L'utilisation du sort Vent de Farore peut être judicieux. Une succession de plates-formes, défendues par des espèces de guillotines, vous conduit à traverser la salle vers une plate-forme au sud, sur laquelle se déroulera un combat anecdotique. Malgré les apparences, les Bottes ne sont d'aucune utilité dans l'immédiat. Le Monocle de Vérité vous permettra de révéler deux plates-formes invisibles, vous autorisant à rejoindre la salle suivante.





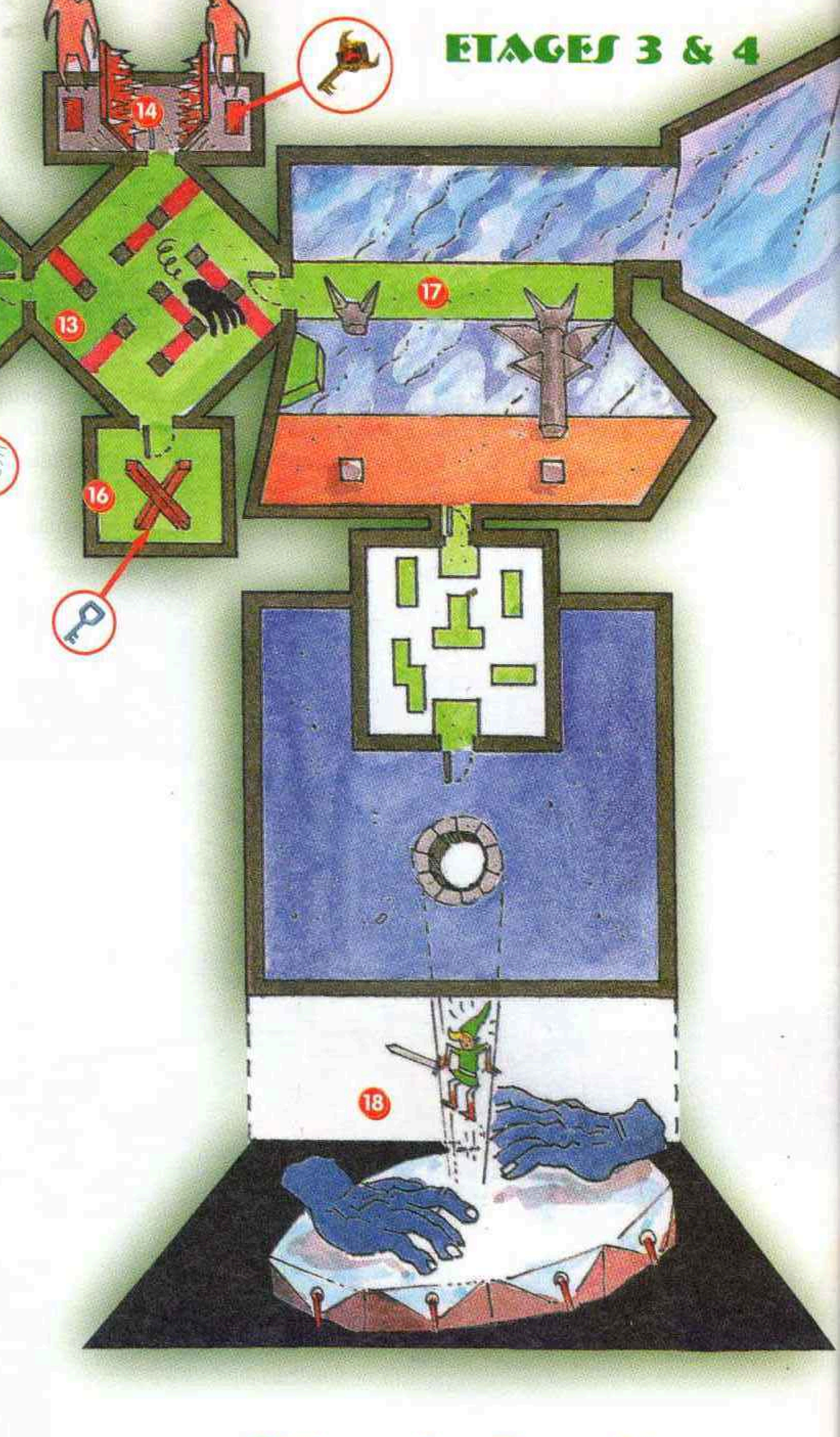
❻ Le hachoir invisible

Cette salle est dotée d'un hachoir géant invisible sans le Monocle de Vérité. Éliminez les chauves-souris, puis le ver mangeur de bouclier afin d'ouvrir la salle au trésor. En fait de trésors, il y a cinq rubis dans un coffre, un carquois de flèches dans un second coffre invisible et une Skulltula d'or.

❼ Piques à gogo

Pour atteindre l'étape suivante, le port des Bottes des Airs est conseillé. Retournez jusqu'à la plate-forme où vous avez combattu le squelette et sautez sur la plate-forme faisant office de monte-charge. Puis ensuite sur la falaise et collectez les quatre rubis d'argent en évidence, le cinquième n'apparaîtra que lorsque vous aurez abattu la sentinelle. Dans la pièce suivante, des piques balaient inlassablement la salle. Le Monocle de Vérité révélera la présence d'un bloc mobile dans un mur. Utilisez-le pour traverser la rangée de piques en collectant, au passage, une Skulltula d'or. Une fois le bloc mobile coincé contre un léger rebord vous permettant de monter dessus, actionnez l'interrupteur. Deux coffres apparaîtront ; l'un d'eux renferme une clé.





❽ Invisibles et mobiles

Retournez dans la salle de l'abîme et dirigez-vous vers la plate-forme accessible via une étroite corniche. Utilisez le Monocle de Vérité pour visualiser deux plates-formes invisibles, dont l'une effectue d'incessants allers-retours. En passant de l'une à l'autre, gagnez l'issue nord-ouest.



❾ Points d'ancrage invisibles



Deux morts vivants ont élu domicile dans cette salle. Utilisez une nouvelle fois le Monocle pour visualiser des piques réparties un peu partout et des points d'ancrage invisibles. Flinguez les morts vivants, puis collectez les cinq rubis argentés. L'un d'eux est sur une plate-forme invisible, accessible par un point d'ancrage tout aussi invisible.

❿ Tiens, des Choux-Péteurs

Vous n'avez d'autre choix que de vous rendre dans la salle à l'ouest. Débarrassez-vous des quatre chauves-souris, puis montez sur l'estrade dominant une statue à l'image d'un crâne géant. Ramassez un chou péteur et lancez-le dans l'ouverture du crâne. En explosant, celui-ci révélera une clé posée à proximité d'une autre Skulltula d'or.



⑫ Le vaisseau fantôme

Dégagez le bloc mobile dissimulant une échelle. Gardez-vous bien d'y monter sous peine d'être obligé de vous retaper une bonne partie du temple. Tirez le bloc mobile que vous placerez au pied de l'échelle, dont le premier barreau est inaccessible. Grimpez sur le rebord et, avant de monter à bord du vaisseau fantôme, jouez le chant de votre ami l'Épouvantail. Vous pourrez accéder à une autre Skulltula d'or. Une fois à bord, jouez la Berceuse de Zelda sur le symbole de la Triforce et laissez-vous dériver le long de cet immense hall. Après l'attaque de deux squelettes, le bateau va commencer à sombrer. Quittez le navire en sautant sur le rebord en contrebas.



⑬ Jeux de mains...

Cette salle est un petit labyrinthe peuplé de mains aggressives. Ne perdez pas votre temps ni votre énergie à les combattre.



Utilisez votre Monocle pour visualiser les murs et visiter chacune des trois pièces adjacentes.

⑪ Les ventilateurs



Garder les Bottes ailées au-delà de ce point pourrait s'avérer dangereux, voire mortel, si vous insistez. En fait, il faut carrément avoir recours aux Bottes de Plomb pour éviter d'être repoussé par le souffle d'énormes ventilateurs, disséminés le long de la galerie. Vous devrez néanmoins chausser les Bottes ailées pour franchir un gouffre en vous synchronisant avec l'arrêt des ventilateurs. Rechaussez immédiatement les Bottes de Plomb pour traverser une corniche entourée de ventilateurs. Crevez l'œil balançant des boules de feu d'une flèche bien ajustée. La porte sous l'œil mène à un cul-de-sac dans lequel vous pourrez faire le plein de flèches. Ensuite, retournez sur la corniche et utilisez le Monocle pour découvrir une sortie au nord. Dans la salle suivante, vous trouverez une clé dans un coffre invisible, caché sous un amas de terre. Une bombe s'impose.



⓮ La clé du boss

Une fois entré dans la salle nord, deux murs de planches, garnis de piques vont commencer à avancer pour vous écraser. Utilisez immédiatement le Feu de Dyn pour détruire cette construction en bois. Éliminez les deux morts vivants avant de collecter la clé du boss dans le coffre caractéristique.



⓯ La salle des crânes

La visite de cette salle n'a d'autre but que de collecter la dernière Skulltula d'or de ce temple. Trois crânes tournent inlassablement sur un socle rotatif. Grimpez sur l'estrade qui les domine et lancez des Choux-Péteurs à l'intérieur. L'un d'eux renferme quelques rubis. Ensuite, flinguez la Skulltula d'or avant de rejoindre la salle des mains.



⓰ La salle sud

Cette salle abrite une main invisible. Localisez-la à l'aide du Monocle et tranchez-la en morceaux. À sa mort, un coffre renfermant une petite clé se matérialisera. Shootez les pots en terre pour récupérer notamment un stock de flèches dont vous allez avoir besoin en nombre, sous peu.



⓱ La traversée du gouffre

Vous revoici sur le rebord sur lequel vous avez atterri lors du naufrage du bateau. Vous pouvez traverser le précipice de deux façons. La première consiste à invoquer l'Épouvantail sur l'espèce de rebord, puis d'utiliser votre grappin. La seconde vous oblige à dépenser une Flèche de Feu pour faire sauter les Choux-Péteurs. L'explosion effondre une colonne qui constitue alors un pont de fortune. Dans la pièce suivante, chaussez les Bottes des Airs, puis gagnez le rebord d'en face en visualisant les plates-formes à l'aide du Monocle.





⓲ Bongo Bongo

Après avoir chuté dans un puits, vous arrivez sur une immense plate-forme qui s'avère être un tam-tam géant. La créature échappée du puits a des goûts de mélomane et bat la cadence avec ses mains géantes, ce qui a pour effet de vous faire sursauter. Utilisez le Monocle pour localiser l'œil de la créature et ôtez vos Bottes ailées pour pouvoir éviter, si possible, les attaques des mains. Vous devez d'abord immobiliser temporairement les deux mains en tirant sur elles avec des flèches (au passage, elles lâcheront des flèches ou des potions vertes). La visée Z est vivement recommandée. Dès lors, la paupière protégeant l'œil s'ouvre et charge dans votre direction. Tirez alors une flèche (toujours avec la visée Z) au dernier moment, lorsque l'œil est à portée d'épée. Il sera neutralisé un court instant, vous permettant ainsi d'enchaîner trois ou quatre coups d'épée. Une demi-douzaine de coups d'épée en viendront à bout. Si d'aventure vous vous retrouviez sans flèches, utilisez le grappin pour neutraliser les mains. La visée est plus aléatoire, mais cela peut vous permettre de reconstituer votre carquois. À la mort de Bongo Bongo, vous rencontrerez alors Impa, le sage de l'Ombre.





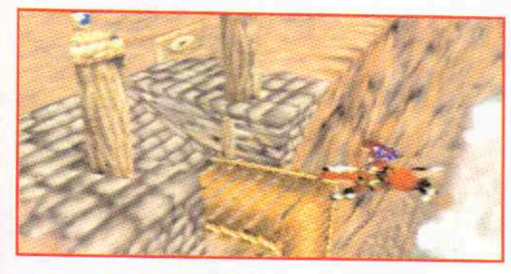


LA FORTERESSE GERUDO

L'exploration du Temple s'était soldée par un combat contre Bongo-Bongo puis une rencontre avec le sage de l'Ombre qui n'était autre qu'Impa. À l'issue de cet entretien, vous aviez obtenu un nouveau médaillon. Navi insiste maintenant pour que vous vous rendiez dans le désert, terre natale de Ganondorf. Vous n'avez plus qu'à visiter... la Vallée Gerudo.



- I ALLER DANS LA VALLÉE GERUDO
- II INTÉGRER LE GANG
- III L'ENTRAÎNEMENT GERUDO
- IV LES PORTES DU DÉSERT



I La Vallée Gerudo

Secteur interdit pendant l'enfance, le pont traversant le canyon ne peut être cassé qu'à l'âge adulte, cette Vallée Gerudo semble bien mystérieuse. Cela fait pourtant un moment que vous pouvez franchir cette gorge, mais cela n'avait guère d'intérêt jusqu'à présent. Vous pouvez soit utiliser le grappin, soit faire plus spectaculaire en franchissant l'obstacle à cheval.

II Intégrer le gang

Peu après votre incursion, vous êtes arrêté et jeté en prison par une garde Gerudo. Utilisez votre grappin pour sortir de votre geôle et entamez l'exploration de la cité des voleurs. La cité est pleine de gardes que vous pouvez neutraliser temporairement avec le grappin ou définitivement avec une flèche. Vous devez libérez les quatre charpentiers répartis dans différentes cellules. Devant chaque prisonnier, affrontez la gardienne de faction. Restez en parade et placez une contre-attaque sautée. Si vous êtes sérieusement touché, vous serez de nouveau capturé et jeté en prison. Lorsque la gardienne est mise hors d'état de nuire, vous récupérez une clé permettant de libérer l'un des charpentiers. En libérant le quatrième, une Gerudo viendra vous complimenter pour vos talents de discrétion et vous remettra une carte de membre honoraire du clan Gerudo.

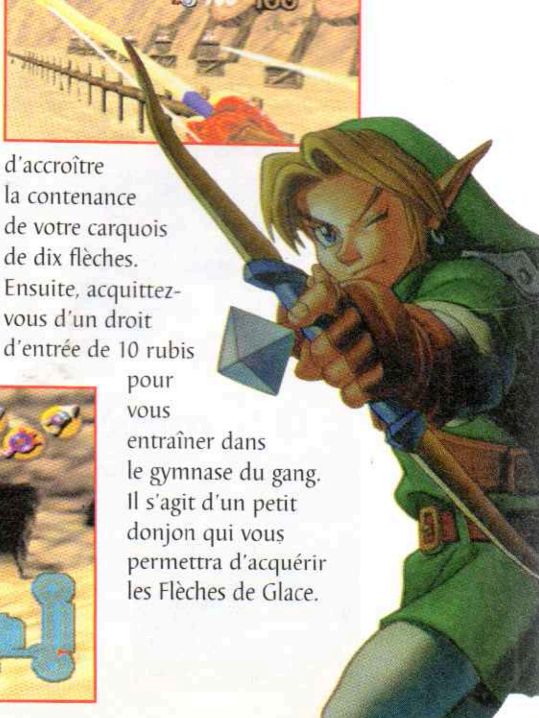






III L'entraînement Gerudo

Maintenant que vous êtes membre de la guilde des voleurs, vous pouvez mettre en pratique votre dextérité et vos talents d'archer à travers deux épreuves. La première est un concours de tir à l'arc monté. Moyennant 20 rubis, vous parcourez au trot un stand de tir et devez réaliser 1000 points pour obtenir un fragment de cœur. Un score de 1500 points vous permettra d'accroître la contenance de votre carquois de dix flèches. Ensuite, acquittez-vous d'un droit d'entrée de 10 rubis pour vous entraîner dans le gymnase du gang. Il s'agit d'un petit donjon qui vous permettra d'acquérir les Flèches de Glace.



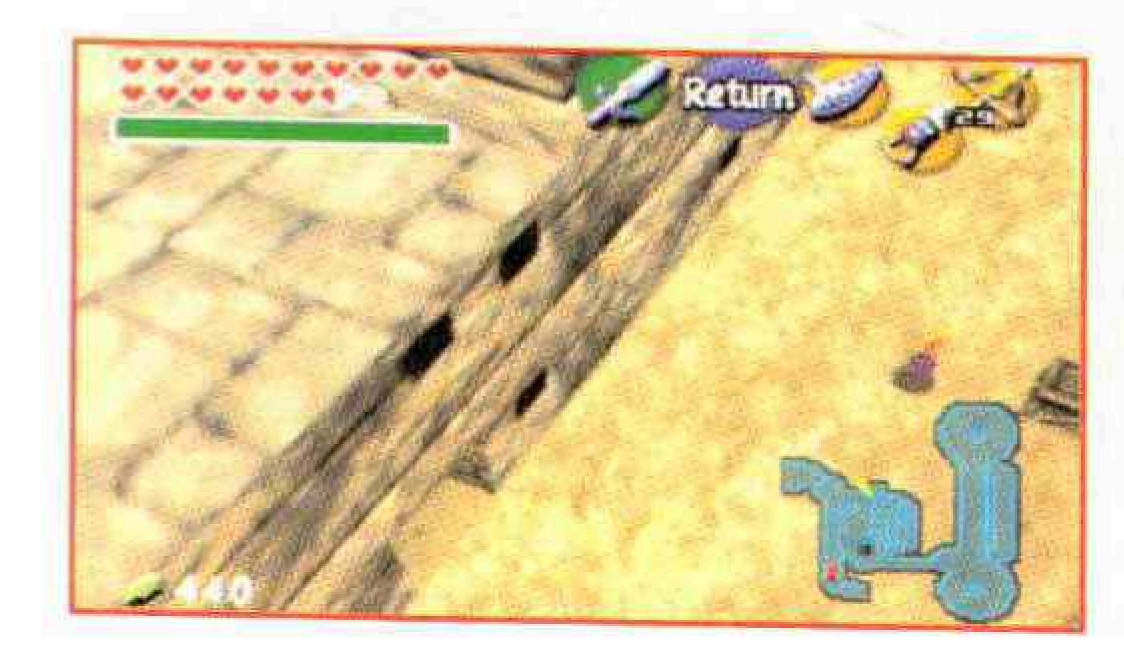


❶ La prison

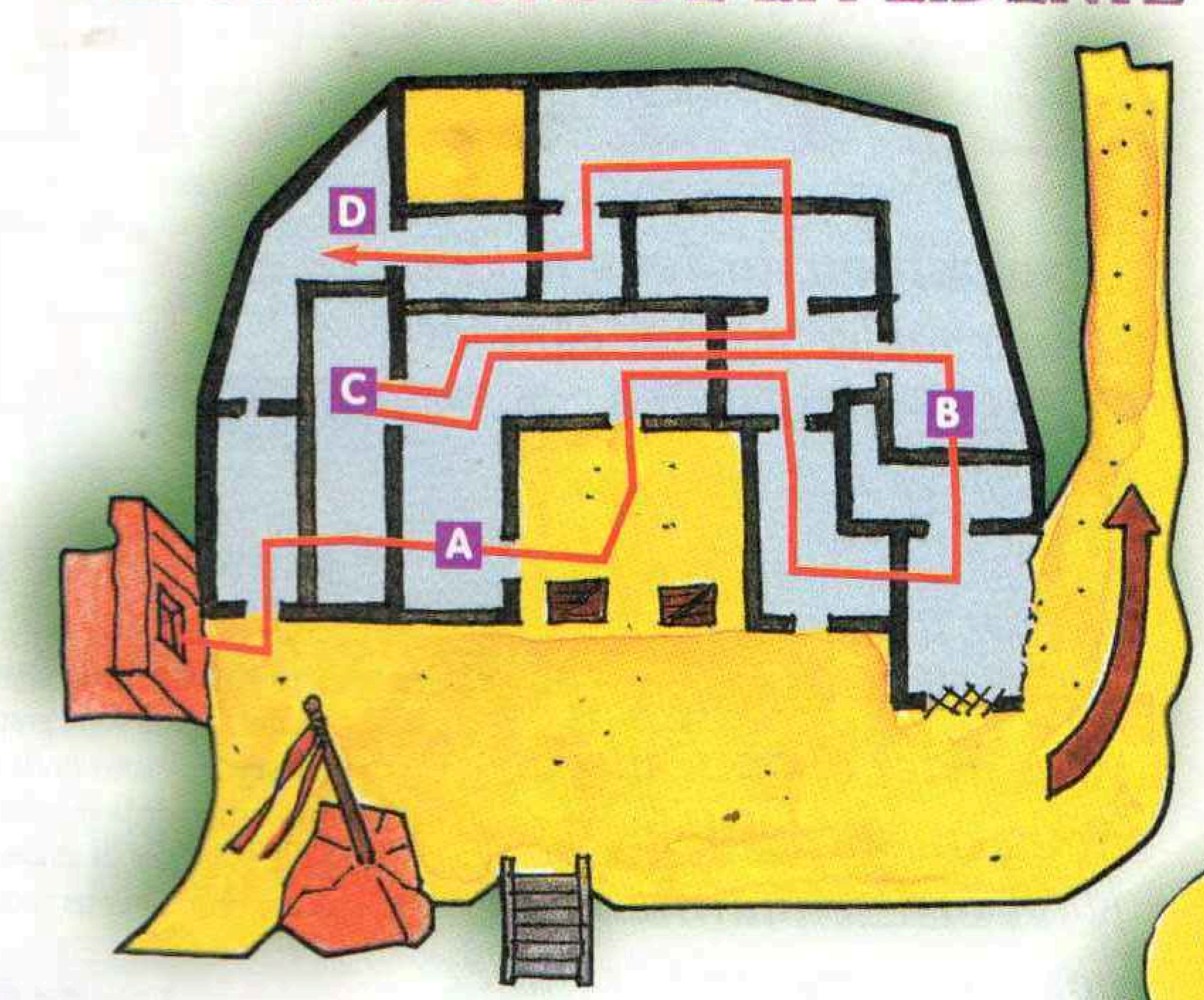
Chaque fois que vous êtes repéré par une garde de faction ou sérieusement blessé par les guerrières surveillant les prisonniers, vous êtes jeté en prison. Grâce à votre grappin, vous pouvez vous hisser sur une haute fenêtre et effectuer une nouvelle tentative



pour délivrer les charpentiers. Pour bien commencer, engouffrez-vous dans l'entrée près de la fenêtre.

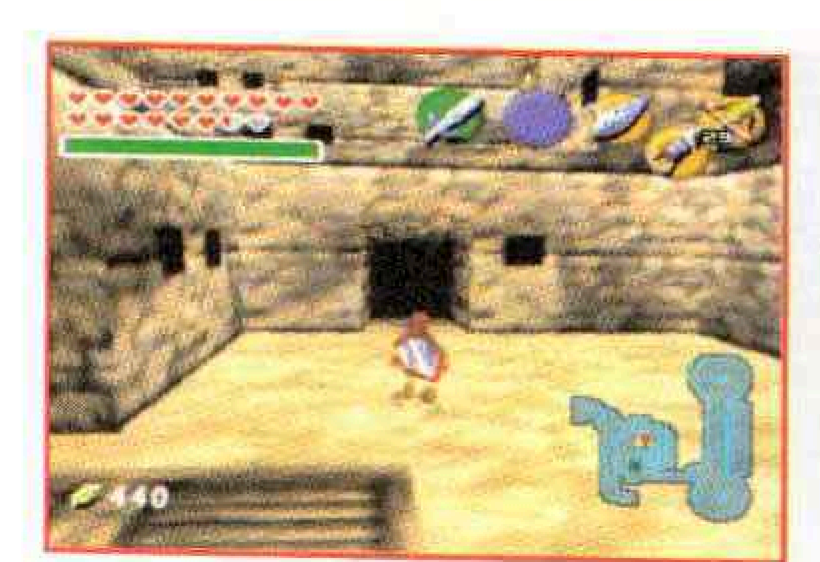


LE PARCOURS DE LA LIBERTÉ



❷ A Le premier prisonnier

Après votre combat victorieux contre la guerrière en charge du charpentier, vous récupérez une clé et pouvez délivrer le premier prisonnier. L'issue donne sur l'extérieur mais, grâce à une rangée de caisses, vous ne serez pas découvert. Un court tronçon dans un couloir en pente douce vous permet d'atteindre la première terrasse.





❸ B Le deuxième prisonnier

La première terrasse fait un coude derrière lequel vous devez neutraliser au plus vite une garde avec le grappin ou à l'arc. Engouffrez-vous dans l'ouverture, prêt à faire face à une nouvelle guerrière surveillant le second charpentier.



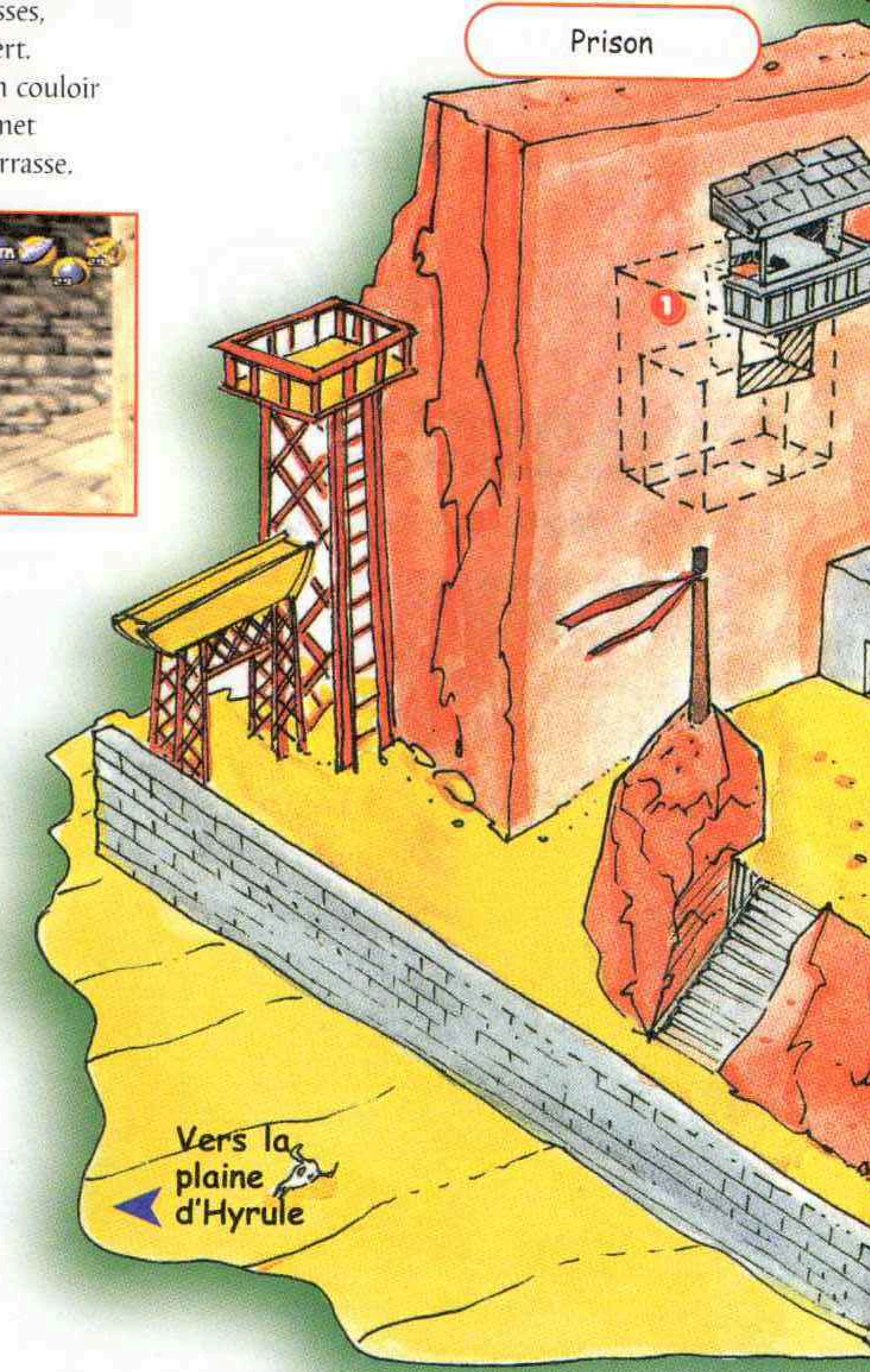


❹ C Le troisième prisonnier

À l'issue du dernier combat, vous arrivez sur la deuxième terrasse. Ignorez l'issue à votre droite et descendez sur



la terrasse inférieure accessible grâce à du lierre. Prenez la seule ouverture et livrez votre troisième combat. Revenez prendre l'ouverture juste au-dessus du lierre.



5 La salle des gardes

Comme son nom l'indique, cette salle est truffée de gardes. Vous arrivez par une ouverture en hauteur. Chaussez les Bottes des Airs et courez vers l'ouverture qui vous fait face. Une plate-forme discrète vous permet de reprendre un appui nécessaire à cette traversée aérienne.





Concours d'archerie

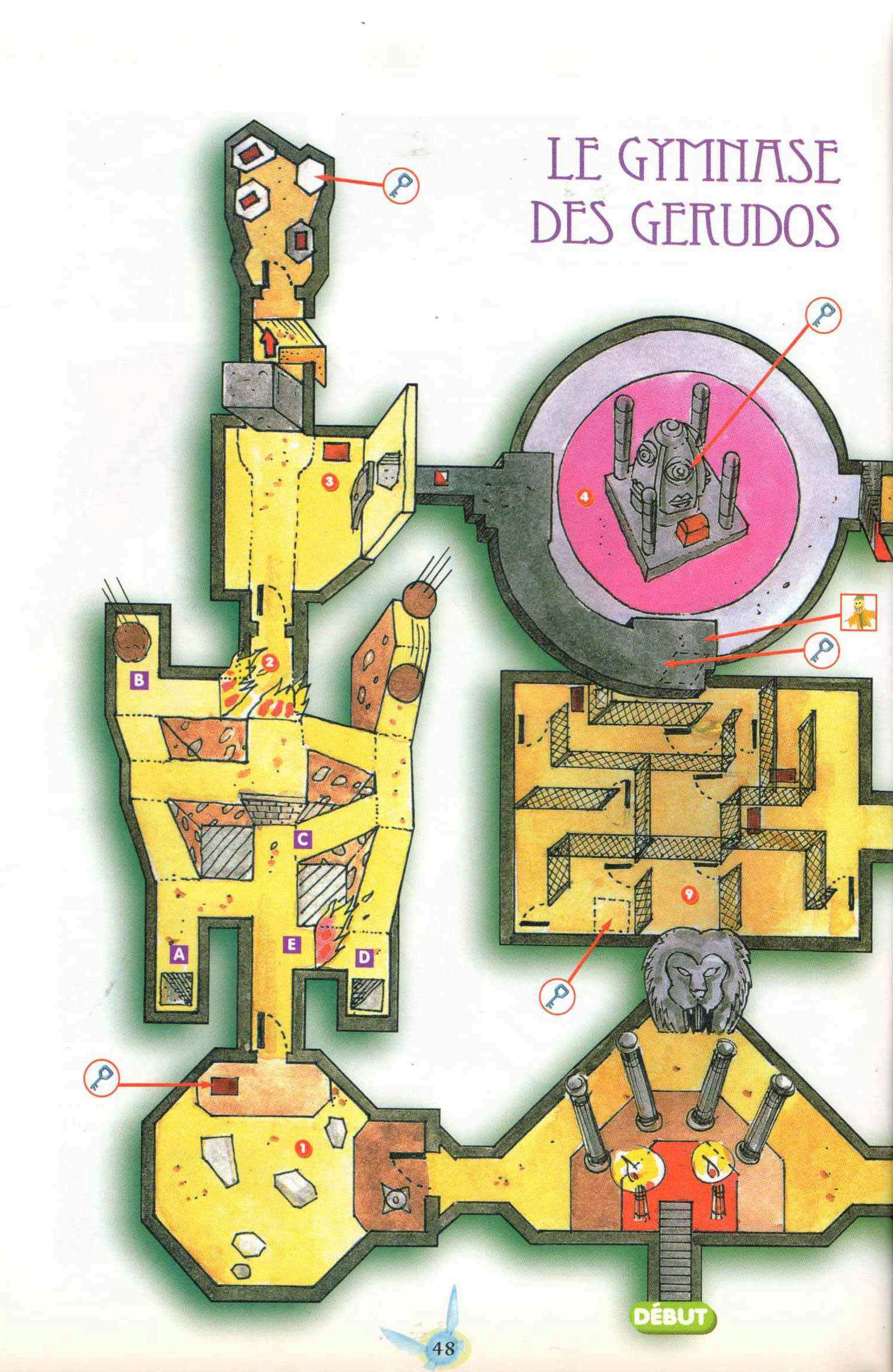
Gymnase

Fontaine aux fées

6 D Le dernier prisonnier

À partir de la terrasse juste après la salle des gardes, vous pouvez accéder au dernier prisonnier – et devenir membre Gerudo – via l'ouverture sur la corniche en contrebas. Vous devez y neutraliser deux gardes en patrouille avant l'ultime combat. Mais auparavant, jouez le Chant de l'épouvantail et/ou utilisez le grappin pour atteindre un coffre renfermant un fragment de cœur sur la terrasse supérieure.

LE GYMNASE DES GERUDOS



❶ Combat contre la montre

Une fois dans le hall d'entrée, vous avez le choix entre deux directions mais il est préférable d'attaquer par la gauche. Dans la première salle, vous disposez d'une minute pour tuer deux misérables squelettes. À leur mort, un coffre contenant une clé sera matérialisé.



❷ Pièges à répétition

Cette fois, vous disposez d'une minute trente non plus pour tuer des monstres, mais pour collecter cinq rubis d'argent. L'ordre idéal pour les récupérer sans perdre de temps figure sur le plan. Sachez toutefois que vous devrez éviter des rochers dévalant des pentes et franchir des murs de feu à l'aide du grappin.



❸ L'antre des loups-garous

À peine êtes-vous entré dans cette salle que vous êtes assailli par une meute de loups-garous et... une porte. Soyez sans crainte car ils n'offriront qu'une piètre résistance. À l'issue du combat, utilisez le Monocle de Vérité pour apercevoir une ouverture au-dessus de la fausse porte. Un coup de grappin et vous voici face à la porte suivante. Plus tard, lorsque vous posséderez les Gantelets d'Argent, vous pourrez alors ouvrir la porte nord donnant sur une clé bonus.





❹ Tournez manège

Vous débouchez sur une corniche surplombant une large salle circulaire. Longez la corniche et franchissez l'issue donnant sur une nouvelle clé. Sautez en contrebas de la salle circulaire dont l'anneau extérieur (celui sur lequel vous atterrissez) tourne autour d'une idole dotée de quatre visages. Shootez les yeux au cours d'une rotation complète sans faire d'erreurs, sinon tout serait à refaire. Rassurez-vous, ces visages n'ont qu'un œil. Une fois l'objectif atteint, vous obtiendrez une nouvelle clé.

❺ Link le saccageur

En entrant dans cette pièce, au centre de laquelle trône un feu, débarrassez-vous de tous les monstres qui tiennent plus de l'anecdote que du challenge. Ensuite, munissez-vous de la Masse des Titans délaissée depuis un moment et détruisez toutes les sculptures. Vous découvrirez un œil à fermer à l'aide d'une flèche et un interrupteur permettant d'éteindre le feu. Surprise, le brasier dissimulait un coffre renfermant une clé.



❻ Le lac de lave

Ce lac de lave est parsemé de piliers sur lesquels vous pourrez aisément vous déplacer avec les Bottes des Airs. Pour ouvrir l'issue est, vous devez collecter cinq rubis argentés. Quatre d'entre eux sont faciles à ramasser. Le cinquième, quant à lui, se trouve sur un pilier dont le sommet est enflammé.
Un interrupteur permet d'éteindre le brasier en quelques secondes, le temps d'aller récupérer ce fameux cinquième rubis. Jouez enfin le Chant du Temps pour faire apparaître un bloc par lequel vous pourrez gagner la corniche supérieure. Ça paraît haut, mais ça passe sans problème avec une clé... à la clé.



❼ Le bassin

Cette salle renferme quatre dalles bleues indestructibles par la force. Placez-vous sur la dalle rouge et jouez le Chant du Temps afin de faire disparaître les dalles bleues. Celles-ci dévoilent alors un profond bassin dans lequel vous plongerez en chaussant les Bottes de Plomb. Débarrassez-vous des « nuisibles » à l'aide de votre grappin avant de collecter cinq nouveaux rubis argentés. Ils sont situés pour la plupart en hauteur ; vous devrez donc utilisez les points d'encrage en prenant des points de visée dans l'axe des rubis. Vous recueillerez le rubis le plus haut à la nage. Au lieu d'ouvrir une porte, la collecte de ces rubis vous permettra d'entrer en possession d'une nouvelle clé.



❽ Combat contre la montre (bis)

Dans cette dernière salle avant de retrouver le hall, vous disposez d'une minute trente pour venir à bout des monstres peuplant la salle. Commencez par faire exploser la sentinelle à l'aide d'une bombe avant de vous occuper des deux hommes-lézards. Si vous échouez, j'ignore ce qui peut vous arriver. Il faut vraiment le faire exprès pour ne pas réussir !

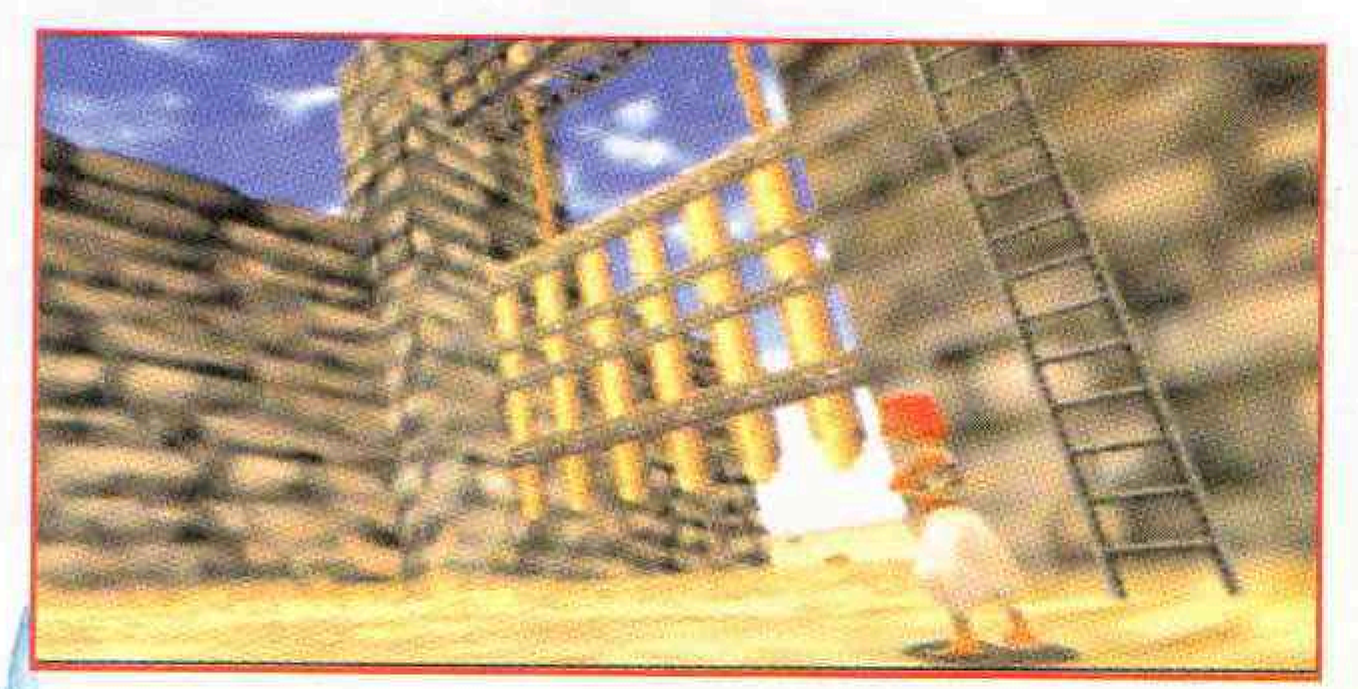


❾ Objets
Les Flèches de Glace

Vous revoici dans le hall d'entrée avec sept clés en votre possession, le strict minimum pour obtenir les Flèches de Glace dès maintenant. En entrant dans la salle centrale qui est un labyrinthe aux multiples portes verrouillées, partez absolument à gauche. Après sept portes verrouillées, vous atteindrez le centre de la pièce renfermant un coffre doté des flèches tant prisées.

Ⅳ Les portes du désert

Il est temps de quitter la forteresse Gerudo pour vous attaquer à la traversée du désert. Grimpez au sommet de la tour de guet et adressez-vous au guetteur. En voyant votre carte de membre, celui-ci ne fera aucune difficulté pour vous ouvrir la grille menant au désert.



LE TEMPLE DE L'ESPRIT

L'heure est venue d'entreprendre l'exploration du Temple de l'Esprit construit au sein d'une statue colossale. La visite s'effectue à deux époques, adulte et enfant. Très longue, elle vous permettra d'entrer en possession des deux dernières reliques : les Gantelets d'Argent et le Bouclier Miroir.



- I LA TRAVERSÉE DU DÉSERT
- II LES ALENTOURS DU TEMPLE
- III RETOUR DANS LE PASSÉ
- IV LES GANTELETS D'ARGENT
- V RETOUR VERS LE FUTUR
- VI LE BOUCLIER MIROIR

I La traversée du désert

Votre cheval refusera de s'engager dans le désert aride. Vous devrez donc faire la traversée à pied. Dès lors que vous vous y engagez, une tempête de sable se lève, rendant la visibilité pratiquement nulle. Vous devez vous diriger à l'aide des drapeaux que l'on devine plus qu'on ne les voit. Votre progression sera stoppée par une rivière de sable. Utilisez votre grappin sur les caisses, situées sur la rive opposée, pour franchir l'obstacle. Peu après, un panneau vous indique la direction d'un marchand de tapis, qui tentera de vous fourguer des Missiles Teigneux pour 200 rubis. Aucun intérêt. En continuant vers l'ouest, vous atteindrez finalement un tumulus de pierres. Grimpez dessus et utilisez le Monocle de Vérité pour apercevoir un fantôme invisible. Dès que vous faites mine de vous approcher, celui-ci fera en sorte de garder une certaine distance entre lui et vous. Suivez-le à travers le désert, en évitant les espèces de cactus à tête chercheuse.







II Les alentours du Temple

Une fois arrivé à bon port, votre guide disparaît. Vous êtes maintenant au pied du Temple attaqué sans cesse par des cactus. Cherchez une fissure le long du mur à droite et, à l'aide d'une bombe, agrandissez l'ouverture. Vous trouvez une nouvelle Fontaine Royale dont la fée vous remettra « l'Amour de Nayru », un sort de protection. A gauche du Temple, vous trouverez une oasis asséchée que vous pourrez remplir en jouant le Chant des tempêtes. Cette eau est une Fontaine aux fées vous permettant de faire le plein en perspective de l'exploration du Temple.

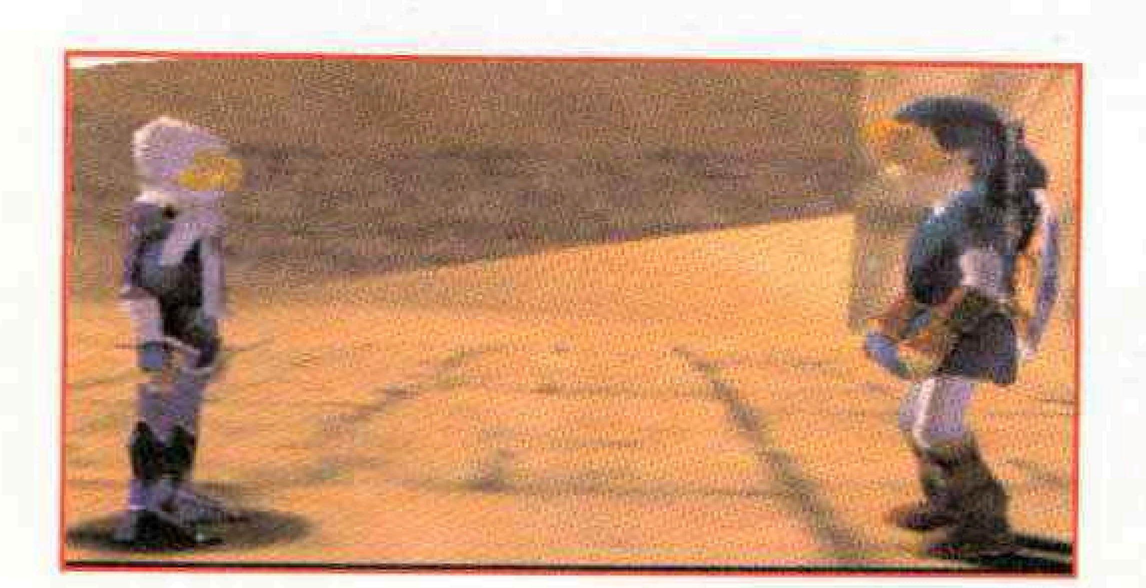


ETAGE 1

DÉBUT

❶ Le Requiem des Esprits

En entrant dans le hall du Temple, vous constaterez rapidement qu'aucune issue n'est accessible pour l'instant. Il y a bien une chatière que seul un enfant peut franchir, et qui vous est donc interdite. Sale histoire, avoir fait tout ce trajet pour rien !
Pas tout à fait, car en ressortant du Temple, vous rencontrerez une nouvelle fois le mystérieux Sheik qui vous enseignera le Requiem des Esprits.



III Retour dans le passé

Maintenant que vous connaissez le Requiem des Esprits, vous pouvez retourner au Temple du Temps et replacer l'Épée de Légende dans son socle. Revenu à l'enfance, vous pouvez retournez au Temple de l'Esprit grâce au requiem du même nom.



❷ Rencontre avec Nabooru

Dans le hall du Temple, la chatière est étudiée attentivement par Nabooru, cheftaine de la guilde de Gerudo. Elle se rend à l'évidence en comprenant que le passage lui est interdit ; aussi vous demande-t-elle d'aller chercher les Gantelets d'Argent. Au cours de ce dialogue, on apprend notamment qu'elle compte doubler Ganondorf non sans le dépouiller de ses trésors au préalable. Vous n'avez d'autres choix que d'accepter.



❸ L'antichambre

Après avoir franchi la chatière, vous découvrez une salle peuplée de chauves-souris de feu dont vous viendrez facilement à bout. Vous devrez également vous débarrasser de la statue animée en utilisant des bombes. À l'issue de ce combat aisé, les portes latérales seront alors accessibles.

ETAGE 2

❹ La traversée du gouffre

C'est un squelette qui vous souhaitera la bienvenue à grands coups d'épée. Rendez-lui la politesse avant de vous intéresser au crâne volant entouré de flammes vertes. Du bord du précipice, il est hors de portée de votre épée. Il y a bien un interrupteur sur le rebord opposé, mais celui-ci est protégé du lance-pierres par une grille. Qu'à cela ne tienne, utilisez votre boomerang. La grille tombera de façon à constituer un pont permettant de franchir le précipice et de détruire ce crâne volant.



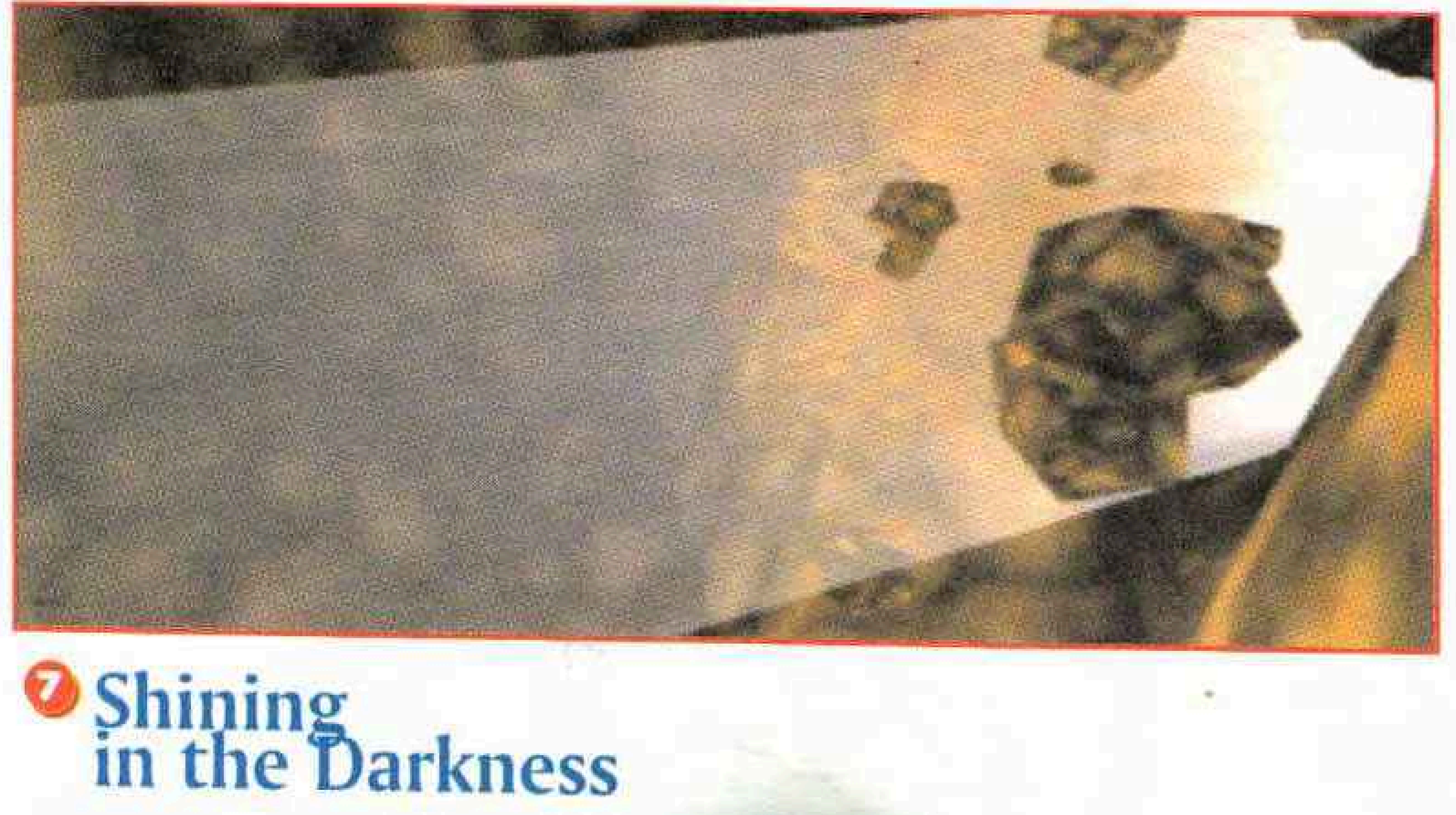
❺ Anubis

Vous voici dans une salle hexagonale dotée d'une corniche en forme de S stylisé. Autour de cette corniche, c'est le vide et un anubis vous balance des boules de feu pour tenter de vous jeter dans l'abîme. Pour vous en sortir avec le moindre mal, il faut bourriner. Foncez au centre du S et utilisez le Feu de Din dès que la créature passe à vos côtés. Elle n'y résistera pas.

❻ En cage !

Cette salle est séparée par une grille et fait penser à une cage. Vous devez collecter cinq rubis argentés pour faire tomber une partie de la grille qui fera office de pont. Certains de ces rubis sont en hauteur et vous devrez escalader la grille pour les recueillir. Restez tout le temps mobile pour ne pas vous faire happer par la main tombant du plafond. Utilisez ensuite un Bâton Mojo pour enflammer les deux torchères et obtenir une clé. La seconde issue vous ramène dans l'antichambre (salle du point 3). Engagez-vous dans la chatière et ouvrez la porte verrouillée à l'aide de la clé pour atteindre le niveau 2.





7 Shining in the Darkness

Vous voici dans une salle où vous livrez un combat anecdotique contre un homme-lézard. Au centre de la salle se trouve un soleil sculpté au sol. En actionnant l'interrupteur à l'aide du lance-pierres, deux coffres apparaîtront, l'un d'eux renfermant des Missiles Teigneux. En regardant vers le haut, on distingue une fissure par laquelle on aperçoit la lumière du jour. Utilisez la visée Z pour locker l'ouverture puis lancez un Missile Teigneux pour l'exploser. Le faisceau de lumière frappe alors le bas-relief ouvrant ainsi la porte.

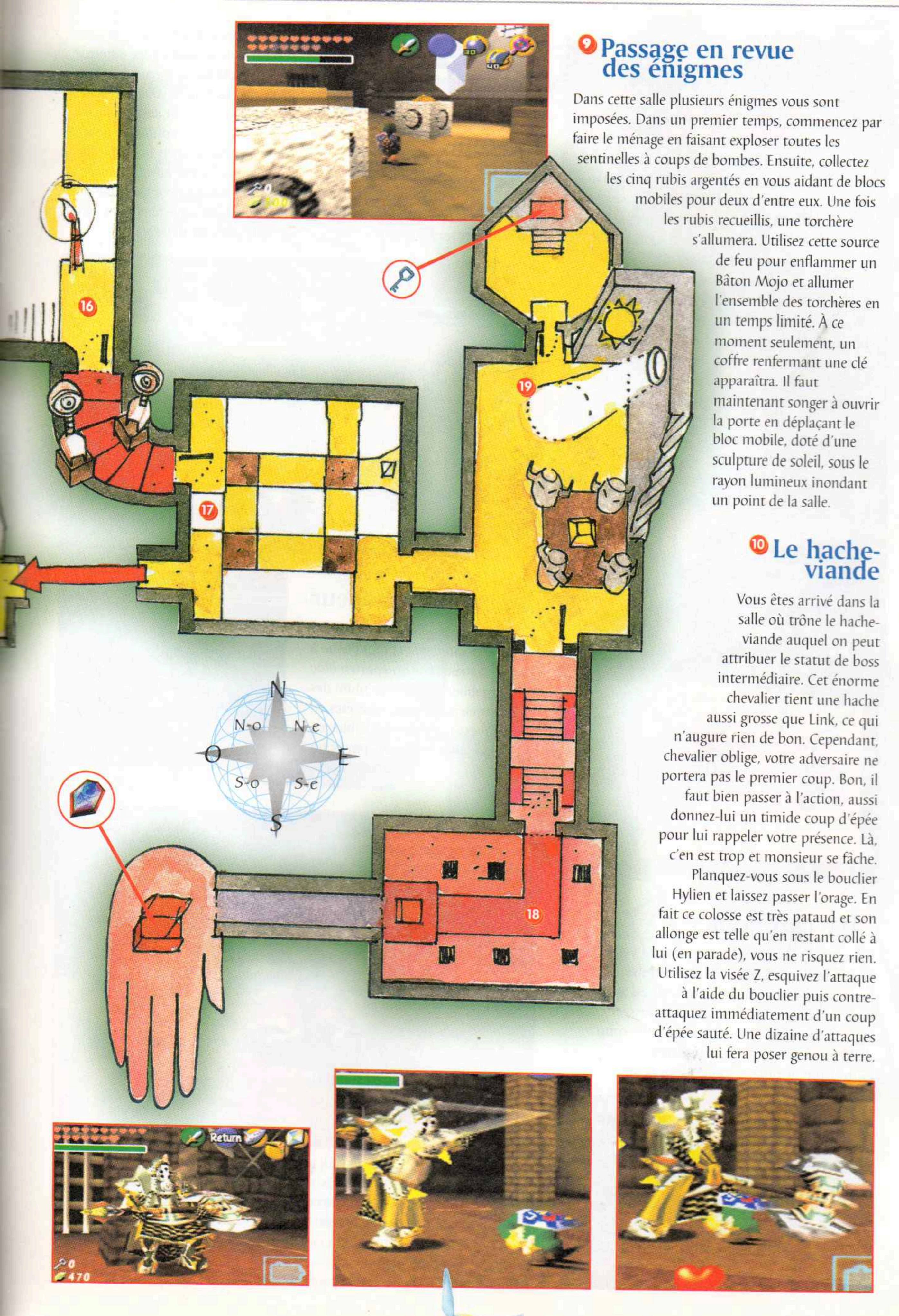


ETAGE 3

8 La statue géante

En faisant le tour de cette salle, on découvre une gigantesque statue évoquant une divinité serpent, des escaliers en pagaille et un interrupteur. Retournez près de la porte par laquelle vous êtes arrivé et poussez la petite statue pour la faire tomber. Faites en sorte de la placer sur l'interrupteur afin de rendre l'issue accessible. Montez l'un des escaliers pour enflammer un Bâton Mojo et allumer les deux torchères au pied de l'idole. Un coffre renfermant la carte du Temple apparaîtra.





❾ Passage en revue des énigmes

Dans cette salle plusieurs énigmes vous sont imposées. Dans un premier temps, commencez par faire le ménage en faisant exploser toutes les sentinelles à coups de bombes. Ensuite, collectez les cinq rubis argentés en vous aidant de blocs mobiles pour deux d'entre eux. Une fois les rubis recueillis, une torchère s'allumera. Utilisez cette source de feu pour enflammer un Bâton Mojo et allumer l'ensemble des torchères en un temps limité. À ce moment seulement, un coffre renfermant une clé apparaîtra. Il faut maintenant songer à ouvrir la porte en déplaçant le bloc mobile, doté d'une sculpture de soleil, sous le rayon lumineux inondant un point de la salle.

❿ Le hache-viande

Vous êtes arrivé dans la salle où trône le hache-viande auquel on peut attribuer le statut de boss intermédiaire. Cet énorme chevalier tient une hache aussi grosse que Link, ce qui n'augure rien de bon. Cependant, chevalier oblige, votre adversaire ne portera pas le premier coup. Bon, il faut bien passer à l'action, aussi donnez-lui un timide coup d'épée pour lui rappeler votre présence. Là, c'en est trop et monsieur se fâche. Planquez-vous sous le bouclier Hylien et laissez passer l'orage. En fait ce colosse est très pataud et son allonge est telle qu'en restant collé à lui (en parade), vous ne risquez rien. Utilisez la visée Z, esquivez l'attaque à l'aide du bouclier puis contre-attaquez immédiatement d'un coup d'épée sauté. Une dizaine d'attaques lui fera poser genou à terre.

IV Objets

Les Gantelets d'Argent

Après avoir vaincu le chevalier, une porte vous permet d'accéder au fronton du Temple. Un coffre renferme les Gantelets d'Argent. Vous avez promis de remettre ces gantelets à Nabooru. Un événement va survenir qui va vous ôter tout problème de conscience : la mort de Nabooru. Ganondorf a mis à jour son double jeu et a envoyé deux sorcières jumelles pour la punir. Vous assistez impuissant à la lente agonie de Nabooru, engloutie par les sables du désert. Vous ne pouvez utiliser ces gants qu'à l'âge adulte. Ceux-ci vous confèrent une force de titan et vous permettent notamment de déplacer certains obstacles gigantesques.





V Retour vers le futur

Jouez le Prélude de la lumière pour faire le énième pèlerinage au Temple du Temps. Retirez Excalibur — pardon l'Epée de Légende — de son socle afin de revenir à l'âge adulte. Un petit solo sur le thème du Requiem des Esprits vous permettra de retourner aussitôt au pied du colosse du désert. Profitez-en pour collecter deux ou trois bricoles, du style Skulltulas d'or et fragment de cœur, grâce au Haricot Magique que vous aurez pris soin de planter lors de votre premier passage.



11 Link déménageur

Entrez de nouveau dans le hall du Temple et intéressez-vous à l'issue à droite obstruée par un énorme bloc mobile. Maintenant muni des Gantelets d'Argent, vous êtes en mesure de pousser le bloc en question pour vous ouvrir un passage vers l'est.



12 Le carrefour

Dans la salle suivante, une sentinelle veille. Soyez courtois et offrez-lui une bombe pour vous excuser d'avoir profané son antre. Bien que vous vous en soyez débarrassé, aucune issue n'est accessible. Un petit coup d'œil au plafond et vous shooterez l'interrupteur qui s'y trouve d'un coup de grappin.





13 La boussole

Prenez l'issue à gauche et affrontez le loup-garou qui ose vous braver. Deux coups d'épée suffiront largement à le ramener à de meilleures intentions à votre égard. Jouez une petite mélodie en hommage à Zelda, comme le suggère le symbole de la Triforce dessiné au sol. Un coffre apparaîtra sur une plate-forme isolée. Utilisez alors votre grappin pour le rejoindre et y récupérer la boussole.

ETAGE 4

N
N-o
N-e
O
E
S-o
S-e
S

21

22

E

14 Le mouvement perpétuel

Revenez au carrefour (salle du point 12 pour ceux qui n'ont pas suivi) et prenez l'issue à droite. Aucun combat n'est à déplorer puisqu'il s'agit d'une collecte, désormais célèbre, des cinq rubis argentés. Quatre d'entre eux, placés dans des alcôves, ne posent aucun problème, si ce n'est l'esquive de trois rochers balayant la salle d'un mouvement perpétuel. Pour collecter le cinquième, utilisez les Bottes des Airs, prenez votre élan à partir du rebord près de l'entrée. Une fois les cinq rubis en votre possession, la porte menant à la salle nord, et accessoirement à une clé, s'ouvrira. Ne partez pas tout de suite, il faut jouer le Chant du Temps devant un bloc inamovible, ce qui vous permettra de récupérer une Skulltula d'or...





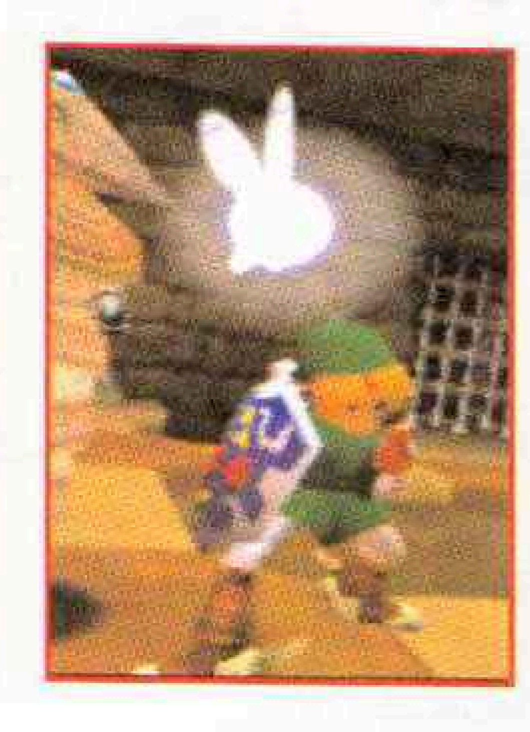
15 Pièges à c...

Retournez au carrefour (toujours dans la salle du point 12) et utilisez la clé de l'issue nord pour accéder à l'aile est du niveau supérieur (C). Vous entrez dans une salle gardée par une créature invisible qui semble terrifiante jusqu'au moment où vous utilisez le Monocle de Vérité. Il s'agit d'une vulgaire main dont vous viendrez à bout sans peine. Quatre soleils sculptés décorent les murs de la salle. Au centre un miroir rotatif, sur lequel tombe justement un rayon de soleil, éclaire successivement les quatre sculptures. Contentez-vous d'orienter le miroir vers la troisième sculpture pour actionner l'ouverture de la porte et délaissez les coffres qui ne sont que de faux petits pièges, contrairement aux indications de la boussole.



17 L'antre des anubis

Maintenant que vous disposez d'une clé, prenez l'issue en haut de l'escalier est. Vous débouchez dans une salle peuplée de trois anubis. Vous pouvez les descendre avec les Flèches de Feu ou bien à l'aide du sort « Feu de Din ».



VI Objets
Le Bouclier Miroir

Le Bouclier Miroir est prétexte à inaugurer un nouveau type de puzzle basé sur la lumière. Lorsqu'il est utilisé, le bouclier vous permet de réfléchir les rayons lumineux et les attaques d'énergie sur des cibles telles que sculptures de soleil, monstres maléfiques, etc.



16 Les secrets de l'idole

Vous voilà débouchant sur une plate-forme dominant la salle de la statue mi-femme, mi-serpent. Sur la main gauche de la statue, vous apercevez le symbole de la Triforce que vous vous empresserez de rejoindre grâce aux Bottes des Airs. En jouant le thème de la Berceuse de Zelda, un coffre apparaîtra sur l'autre main. Vous y serez en un coup de grappin et obtiendrez une clé. La salle recèle un interrupteur rouillé. Il peut être activé à l'aide de la Masse des Titans et il ouvre la porte sud. Celle-ci mène à un ascenseur qui débouche dans le hall du rez-de-chaussée.





18 Le second hache-viande

Avant d'entrer dans cette salle, faites un bref arrêt dans celle du point 19 pour attirer une des quatre statues sur l'interrupteur central. Puis allez dans la salle du point 18, où vous tomberez très rapidement sur un second hache-viande. Si enfant vous disposiez d'un avantage certain grâce à votre petite taille, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Vous devrez donc avoir recours au sort « Amour de Nayru » qui vous rend invincible suffisamment longtemps pour allumer le chevalier sans encaisser le moindre dommage. Derrière la porte, le Bouclier-Miroir vous attend.



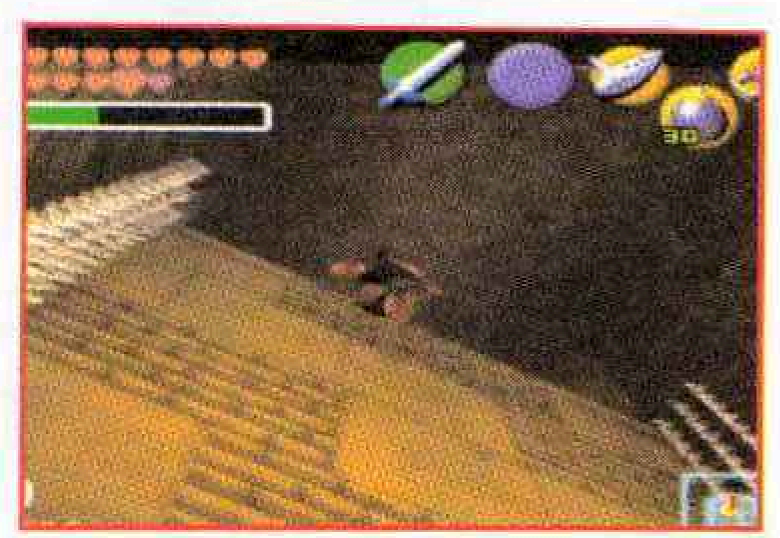
20 Le mur mobile

Vous voici au pied d'un mur divisé en sept sections horizontales, chacune bougeant latéralement de manière aléatoire. Après vous être débarrassé des sentinelles, il va falloir penser à l'ascension. Bien évidemment les zones dotées de prises sont minoritaires ; aussi devrez-vous faire preuve d'un bon timing pour passer d'une section à l'autre. Vous pouvez décider de renoncer à ce challenge et utiliser votre Super-Grappin pour vous hisser directement au sommet du mur. Du sol, la portée du grappin est insuffisante, à moins de grimper sur l'un des piliers où se trouvaient les sentinelles.

19 La dernière clé

Retournez dans la salle des quatre statues ; celle qui a précédé votre combat contre le hache-viande. Utilisez votre nouveau bouclier pour renvoyer la lumière sur le Soleil d'or. La porte nord s'ouvrira vous permettant d'obtenir la dernière clé normale de ce Temple.





21 Danger, portes méchantes

À l'étage supérieur, vous tomberez devant une porte close, devant laquelle est dessiné le symbole de la Triforce. Jouez donc la Berceuse de Zelda afin d'ouvrir la porte. Derrière, vous aurez à affronter quelques créatures de feu pas bien méchantes. Ensuite, utilisez votre Masse pour exploser la fausse porte à gauche du brasier. En shootant l'œil, une plate-forme se matérialisera. Un coup de grappin vous permettra de vous y hisser puis d'actionner l'interrupteur éteignant le feu. Il ne vous reste plus qu'à descendre et collecter la clé du boss dans le coffre.



22 Que la lumière soit

Vous voici dans une succession de quatre salles communiquant entre elles. Ouvrez la porte ouest en activant l'interrupteur à travers la grille. Deux salles peuplées de monstres sont accessibles ; l'une d'elle renfermant un miroir pivotant. Faites sauter le mur est pour faire apparaître une entrée menant à une salle et à un second miroir. Faites pivoter les deux miroirs, de sorte que le rayon lumineux frappe le grand miroir de la première des quatre salles. Il ne vous reste plus qu'à utiliser votre bouclier pour illuminer la sculpture du soleil. La plate-forme sur laquelle vous êtes commence à s'enfoncer dans le sol pour s'arrêter devant le visage de la statue géante à l'étage inférieur.





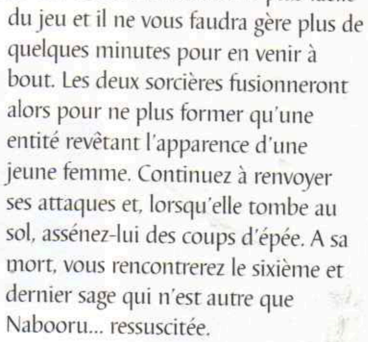


23 Les sorcières jumelles, duo maléfique

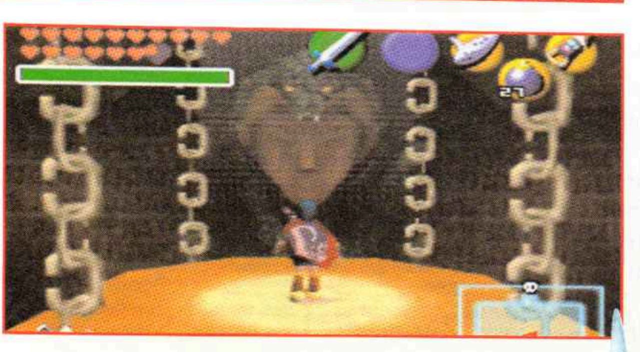
Utilisez votre bouclier pour réfléchir le rayon lumineux sur le visage de la statue qui commencera à fondre, ne laissant subsister que la tête de serpent. Utilisez votre grappin pour vous hisser dans sa gueule. Après avoir franchi la porte du boss, vous êtes confronté à un nouveau hache-viande beaucoup plus impressionnant que les deux précédents. Utilisez « l'Amour de Nayru » pour vous protéger de ses violentes attaques. Il ne faut guère plus de trois ou quatre coups d'épée pour venir à bout de ce hors-d'œuvre. Le véritable boss est à venir. Vous voici opposé à deux sorcières jumelles dotées d'attaques à base de feu pour la première, de glace pour la seconde. Utilisez votre bouclier pour renvoyer les attaques de froid sur la sorcière de feu et réciproquement. Ce boss est sans doute le plus facile du jeu et il ne vous faudra gère plus de quelques minutes pour en venir à bout. Les deux sorcières fusionneront alors pour ne plus former qu'une entité revêtant l'apparence d'une jeune femme. Continuez à renvoyer ses attaques et, lorsqu'elle tombe au sol, assénez-lui des coups d'épée. A sa mort, vous rencontrerez le sixième et dernier sage qui n'est autre que Nabooru... ressuscitée.













LE CHÂTEAU DE

Maintenant que les six sages ont été sauvés, vous retrouvez la princesse Zelda un bref instant au Temple du Temps. Ganondorf choisit le moment de vos retrouvailles pour la capturer et vous convie à son château.

Objectifs

- I OBTENEZ LES FLÈCHES DE LUMIÈRE AU TEMPLE DU TEMPS
- II ENTREZ DANS LE CHÂTEAU
- III DÉGAGEZ L'ENTRÉE DE LA DERNIÈRE FONTAINE ROYALE
- IV LA FUITE DE LA TOUR
- V GANON

I Objets

Les Flèches de Lumière

Au cours de votre brève entrevue avec la princesse Zelda, celle-ci vous remet les Flèches de Lumière. Celles-ci seront très souvent utilisées dans le palais de Ganondorf, aussi je vous conseille de disposer d'un carquois de 50 flèches. Si ce n'est pas le cas, courez participer au challenge de tir à l'arc à Cocorico et au concours d'archerie montée à Gerudo.





II Entrez dans le château

En vous rendant au palais de Ganondorf, vous constatez avec dépit que l'entrée est inaccessible. Les six sages uniront alors leurs pouvoirs pour créer un pont arc-en-ciel libérant ainsi l'entrée.





1 Le champ de force

Vous arrivez dans une vaste salle hexagonale dans laquelle un champ de force protège les appartements de Ganondorf. Cette force est produite par des générateurs répartis dans les six ailes du palais. Vous devez donc les visiter les unes après les autres pour y détruire la source d'énergie.



GANON

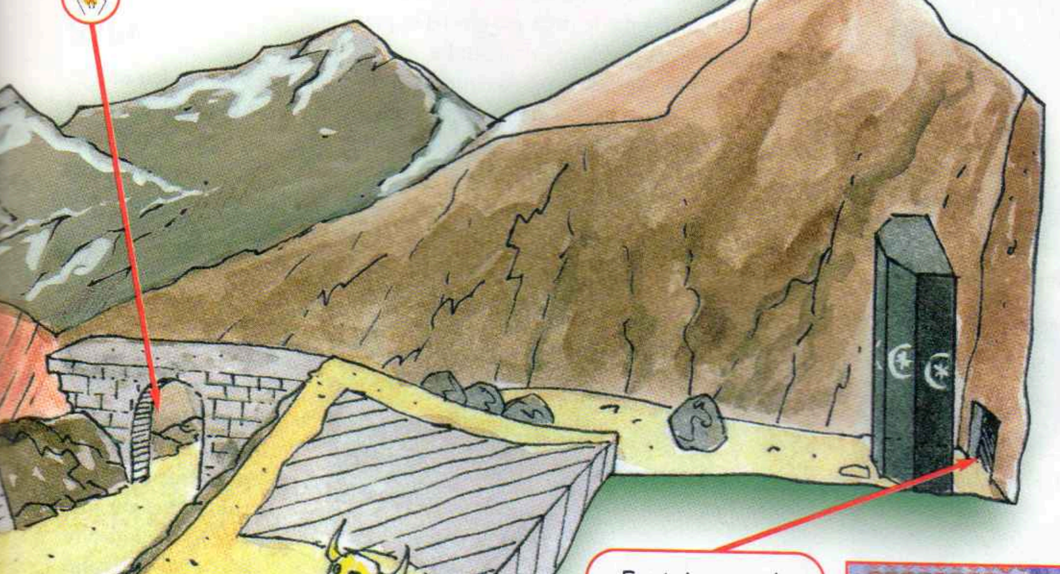


❷ Les cinq torchères

Commençez par explorer l'aile du palais dédié à la forêt. Vous êtes accueilli par un loup-garou dont vous venez à bout sans aucun problème. Un coffre au contenu sans intérêt se matérialisera. Utilisez le Feu de Din pour enflammer les quatre torchères au sol. Ensuite, mettez-vous dans l'axe de la torchère restante (située sur le fronton de la porte) de manière à ce que votre point de visée passe par une flamme, puis tirez une flèche et la porte s'ouvre.

❺ Le feu bleu

Entrez maintenant dans l'aile dédiée à l'eau. Une première salle glacée est habitée par deux créatures de glace. Débarrassez-vous-en tout en évitant, dans la mesure du possible, les chutes de stalactites. Une fois le calme revenu, éclatez les stalagmites entourant la source de feu bleu. Videz une bouteille afin de collecter une Flamme Bleue. Vous utiliserez cette dernière sur le mur protégé par une gangue de glace magique. Avant de quitter cette salle, reprenez une Flamme Bleue dans une bouteille.







❹ Sanctuaire de la Forêt

Parvenu dans le sanctuaire de la forêt, utilisez simplement une Flèche de Lumière pour détruire le générateur. Le premier lien alimentant la barrière d'énergie est maintenant sectionné. Saria fait une brève apparition pour vous délivrer un message d'encouragement.





❸ Cinq rubis dans le vent

Cette vaste salle est garnie de piliers entourés de vide. Vous devez y collecter cinq rubis argentés afin d'ouvrir l'issue du fond. Il vous faudra utiliser les Bottes des Airs pour franchir les espaces puis les Bottes de Plomb pour ne pas être emporté par les courants d'air produits par les énormes ventilateurs. Pour collecter le rubis le plus haut placé, enclenchez l'interrupteur et utilisez votre grappin pour vous arrimer au point d'ancrage qui apparaît.



6 Les blocs de glace

Vous disposez d'une minute trente pour résoudre ce petit puzzle. Commencez par boucher le trou au sol en poussant à deux reprises le bloc situé à l'opposée de l'entrée. Poussez ensuite le bloc sous l'issue nord afin de pouvoir vous y hisser. Utilisez la Flamme Bleue pour faire fondre un bloc de glace magique et actionnez l'interrupteur rouillé à l'aide de la Masse des Titans.

7 Le Sanctuaire de l'Eau

Voici maintenant le Sanctuaire de l'Eau. Une fois encore une simple Flèche de Lumière suffira pour détruire le générateur. La princesse Ruto, la sage de l'Eau, fait une brève apparition et vous encourage.



9 Le Sanctuaire de l'Ombre



Après avoir détruit ce générateur de la même façon que les précédents, le sage de l'Ombre vous apparaîtra. Impa vous suppliera de porter secours à la princesse.

III Dégagez l'entrée de la dernière Fontaine Royale

Maintenant que vous êtes muni des Gantelets d'Or, il peut s'avérer judicieux de vous rendre à la dernière Fontaine Royale située près du château. Ressortez par le pont arc-en-ciel et prenez immédiatement à gauche pour atteindre un cul-de-sac à l'extrême est. Ces gantelets vous permettent de soulever des montagnes au sens propre ! Prenez donc l'immense pilier de granit et lancez-le au loin pour révéler l'entrée d'une grotte. En jouant la Berceuse de Zelda, vous rencontrerez la sixième fée qui vous conférera une protection magique réduisant les dommages de moitié !



Objets 8

Les Gantelets d'Or

Passons maintenant à l'aile nord-est dédiée à l'Ombre et où les choses se compliquent singulièrement. Les deux issues de la salle sont séparées par une vaste zone de vide. Utilisez une Flèche de Feu pour allumer la torchère sur une plate-forme isolée à droite. Cela fera apparaître temporairement une corniche permettant d'accéder à la plate-forme centrale. Shootez une nouvelle fois la torchère à l'aide d'une Flèche de Feu pour faire apparaître une succession de marches permettant d'atteindre un interrupteur. Là encore ces marches sont temporaires. Un coffre renfermant les Gantelets d'Or tombera du plafond. Retournez sur la plate-forme centrale où vous utiliserez le Monocle de Vérité pour visualiser une petite corniche invisible et sinueuse menant à un autre interrupteur. Utilisez la Masse des Titans pour l'actionner et ouvrir la porte. Il ne vous reste plus qu'à gagner l'issue par la seconde corniche invisible.





10 Le lac de lave

Aile du feu oblige, c'est sur un lac de lave que va se dérouler votre prochaine épreuve. Il vous suffit simplement de collecter les cinq rubis argentés. Et ce n'est vraiment pas sorcier pour peu que vous revêtiez la tunique Goron pour résister à la chaleur ambiante. Sachez seulement que le rubis situé sur une plate-forme à droite de la salle sera celui que vous collecterez en dernier. Le plus proche de vous est posé sur une dalle flottante qui s'enfoncera dans la lave dès que vous poserez le pied dessus. Il convient donc d'utiliser les Bottes des Airs. Un autre rubis est dissimulé par la statue crachant du feu à gauche de l'entrée. Un troisième est sur une plate-forme stable. Vous trouverez le quatrième sous la colonne de granit à gauche de la salle. Cette colonne va maintenant vous servir pour atteindre le cinquième et dernier rubis.

Ombre

Feu

Lumière

Eau

Forêt

Esprit

DÉBUT

⓫ Le Sanctuaire du Feu

Un coup de grappin et vous voilà dans le Sanctuaire du Feu. Tirez la désormais traditionnelle Flèche de Lumière pour détruire ce générateur. Votre frère Darunia vous enjoint de vous hâter avant de disparaître.

⓬ La salle aux trésors

L'aile du château dédiée à la lumière est obstruée par une colonne de granit. Après l'avoir déplacée, vous entrez dans une salle circulaire pleine de coffres. Un truc pareil ne vous paraît pas très catholique à ce stade du jeu. Utilisez le Monocle de Vérité pour que soit révélée une Skulltula normale suspendue à un fil au milieu de la pièce. Il y a également deux ou trois chauves-souris tout aussi invisibles. Une fois tout ce beau monde abattu, un coffre renfermant une clé apparaîtra. Franchissez l'issue pour vous retrouver dans un couloir très court avec le symbole de la Triforce dessiné. Comme d'habitude, jouez la Berceuse de Zelda pour faire apparaître un second coffre renfermant une nouvelle clé.



13 Nouveau contre-la-montre

Vous disposez d'une minute pour collecter les cinq rubis argentés. La seule difficulté consiste à éviter le ballet incessant de deux rochers roulants. Le dernier rubis est accessible grâce à un point d'ancrage au plafond.



14 Le Sanctuaire de la Lumière

Catastrophe, le Sanctuaire de la Lumière est vide ! Le monocle se charge de vous rassurer puisqu'il y a un passage invisible dans le mur du fond. Tout rentre dans l'ordre puisque cette fois le générateur est bien là. Effectuez la procédure d'usage pour rencontrer une nouvelle fois le sage de la Lumière.



15 Dernière collecte

Il ne vous reste plus qu'à attaquer l'aile dédiée à l'esprit par la collecte de cinq rubis argentés. Pas de difficulté majeure en dehors de deux statues à déplacer pour éviter d'être touché par les pièges métalliques. Le dernier rubis s'obtient grâce à un point d'ancrage au plafond.



16 Un petit coup de missile



Commencez par nettoyer la pièces des saletés qui s'y trouvent puis frapper l'interrupteur placé juste derrière la grille. Un coffre renfermant des Missiles Teigneux apparaît. Armez un missile et lancez-le en direction du second interrupteur situé bien au-delà de la grille. Même si la visée est approximative, le second interrupteur sera activé, ouvrant l'issue du même coup.

17 Le dernier puzzle



Une toile d'araignée empêche la lumière de pénétrer dans la salle par l'ouverture du plafond. Une Flèche de Feu viendra instantanément à bout de cet obstacle. Utilisez ensuite votre bouclier pour réfléchir la Lumière du Soleil sur les symboles gravés aux murs et la porte s'ouvrira.

18 Le Sanctuaire de l'Esprit



Vous voici devant le dernier générateur que vous vous empresserez de détruire. Le champ d'énergie protégeant les appartements de Ganondorf se dissipe pour de bon. Apprêtez-vous à faire face au maître de céans.

19 Le donjon du palais

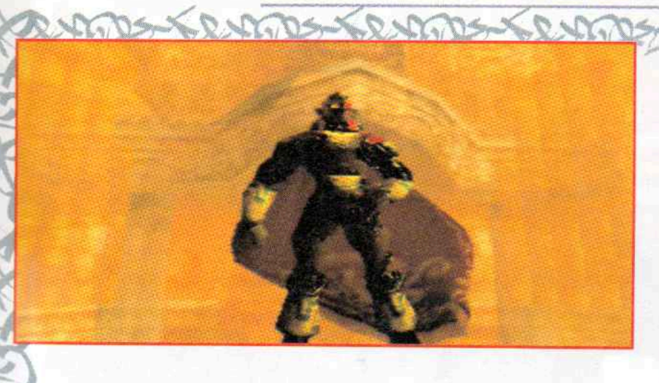




Ganondorf est retranché au sommet du donjon en compagnie de Zelda. Avant la confrontation finale, il me paraît judicieux de faire le plein de vie, de magie, de fées, de flèches, bref de tout. Retournez au château, prenez la porte défendue quelques instants auparavant par le champ d'énergie et entamez l'ascension via un escalier en colimaçon. Celui-ci dessert trois salles circulaires habitées par quelques monstres qui tenteront de vous barrer la route, mais sans conviction. Au troisième étage, vous aurez toutefois à faire face à deux hache-viandes que vous affronterez, de préférence, l'un après l'autre. Contrairement aux confrontations précédentes, n'utilisez pas « l'Amour de Nayru ». En effet, si avant le combat final, vous avez récupéré toute votre vie, ce n'est pas le cas de la magie.









⑳ Entrevue avec Ganondorf

Lorsque vous franchissez la porte caractéristique du boss, vous découvrirez un énorme pilier central entouré de quelques pots en terre. Ils renferment pour la plupart des



options qui seront fort utiles au moment du combat. Avant d'aller à la rencontre de Ganondorf, chaussez les Bottes des Airs et équipez les Flèches de Lumière, le grappin et l'Epée Biggoron. Après un dernier tronçon d'escalier en colimaçon, vous entrez dans l'antre de Ganondorf. Vous le découvrez occupé à jouer de l'orgue et sans qu'il se soucie de votre présence. Zelda est là, elle aussi. Après les palabres d'usage, Ganondorf frappe violemment le sol de son point déclenchant une secousse sismique qui marque le début du combat. L'onde de choc détruit une partie du sol. Seuls subsistent de la salle inférieure l'énorme pilier au sommet duquel vous êtes, ainsi que quatre plates-formes dans les coins de la pièce. Ruez-vous sur l'une des plates-formes et dégainez. Ganondorf concentre une boule d'énergie qu'il vous lance. Renvoyez-la en donnant un coup d'épée un peu avant l'impact. Une partie de tennis s'engage avec la boule d'énergie en guise de balle. Soyez patient et attendez que votre adversaire craque. Lorsqu'il reçoit à la face sa boule d'énergie, il est alors vulnérable un bref instant aux Flèches de Lumière. Si vous parvenez à le toucher, il tombera alors au sol, étant cette fois à la merci de votre épée. Utilisez immédiatement le grappin avec Ganondorf comme point d'encrage et assénez-lui un, deux ou, dans le meilleur des cas, trois coups d'épée. Une dizaine de coups d'épée devrait vous permettre d'en venir à bout. Au sixième coup d'épée, Ganondorf ne lancera plus simultanément une, mais cinq boules d'énergie. Lorsqu'il commence sa concentration d'énergie, armez une attaque cyclone pour lui renvoyer ses projectiles. Vous êtes sûr de le toucher et devriez être alors en mesure de vite conclure le combat.











IV La fuite de la tour

Lorsque Ganondorf expire, le palais commence à s'effondrer. Vous disposez de trois minutes pour fuir. Suivez Zelda qui, à l'aide d'un sort, ouvrira les portes closes. Quelques squelettes tenteront de vous retenir suffisamment longtemps, mais ils ne font plus le poids. Au moment où vous arrivez dehors, le palais s'effondre comme un château de cartes.



Ganon

Un bruit étrange provenant des ruines fumantes se fait entendre. Faites une sauvegarde car votre adversaire ressuscite des décombres sous l'appellation de Ganon. Il n'a plus grand-chose en commun avec Ganondorf ; il s'agit d'un démon géant armé de deux gigantesques épées. Aussi terrifiant soit-il, ce démon ne vous opposera qu'une résistance de principe. Pourtant vous ne disposez pas de l'Epée de Légende. S'il vous reste des Flèches de Lumière, vous pouvez les utiliser pour aveugler votre adversaire. Mettez à profit le temps mort qui suit pour passer derrière son dos et frapper sa queue. Pour cela, utilisez l'Epée Biggoron ou, à défaut, la Masse des Titans. Si vous n'avez plus de flèches, vous pouvez tenter le corps à corps. Vu sa grande taille, vous pouvez aisément passer entre ses jambes pour lui asséner des coups d'épée ou de marteau sur le talon d'Achille. Au moment où votre adversaire s'écroulera, vous pourrez récupérer l'Epée de Légende et infliger le coup de grâce au maléfique démon.











Epilogue

Il ne vous reste plus qu'à assister avec émotion à la cinématique puis au générique de fin en regrettant que le jeu soit déjà arrivé à son terme. On aimerait en être qu'à la fin de l'intro, mais les meilleures choses ont toujours un terme. D'ailleurs, êtes-vous sûr d'avoir mené à bien toutes les sous-quêtes ? Si vous n'avez pas tous les cœurs, levé la malédiction des Skulltulas d'or, délivré tous les masques... sachez alors qu'il vous reste encore bien des défis à accomplir.

Sans CB ni Chèque

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés Nintendo 64 de votre choix, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple : vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*.



Zelda, Ocarina of Time

Wipeout 64 - Topgear Overdrive

XG2 - NFL Quarterback Club 99

Turok 2 - Bust-A-Move 3DX VF

Body Harvest - 1080° Snowboarding

Buck Bumble - Wetrix



SpaceStation Silicon Valley

NBA Jam 99 - Banjo et Kazooie



Superstar Soccer 98 - G.A.S.P. !!

Forsaken - Mission Impossible

Center Court Tennis



F-1 World Grand Prix - NBA Pro 98

GT 64 Championship Edition -

Goldeneye 007 - Mystical Ninja

Virtual Chess 64 - Topgear Rally

Star Wars Rogue Squadron



Nintendo 64

3617 STORE

* la durée de la communication dépend de l'article